постер! в каждом журнале с диском

№ 7(50)' 2001

НАВИГАТОР™ ИГРОВОГО МИРА

www.gamenavigator.ru

Все, что мы не сказали о



Лучшие игры E3

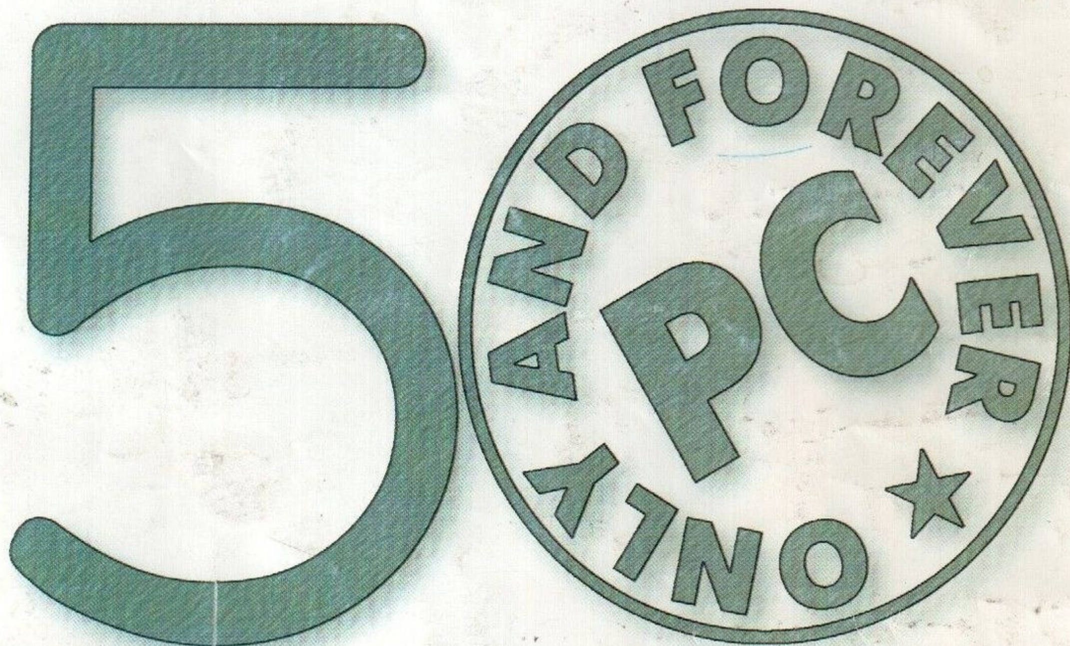


Интервью с "Никитой"



Z-Zone без купюр





У нас юбилей

более 4 лет мы радуем наших читателей

Эхо E3

Preview: "Демиурги", Age of Mythology, Aliens vs. Predator 2, ARX Fatalis, Axis Arena, Civilization III, Commandos 2: Men of Courage, Die Hard: Nakatomi Plaza, Disciples II: Dark Prophecy, Dragon's Lair 3D, Duke Nukem Forever, Empire Earth, F1 2001, F1 Racing Championship 2, Felony Pursuit, FIFA 2002, Freedom Force, Freedom Force, Freelancer, Halo, Hidden and Dangerous II, Jedi Outcast: Jedi Knight 2, Knights of the Old Republic, Laser Squad Nemesis, Lock On, Lorgaine: The Black Standard, Madden NFL 2002, Maelstrom, Max Payne, Max Payne, Microsoft Flight Simulator 2002, Necrocide: The Dead Must Die, NHL 2002, Nicktoons Racing, No One Live Forever: The Sequel, Praetorian, Republic: The Revolution, Return to Castle Wolfenstein, Sid Meyer's Sim Golf, Sigma: The Adventures of Rex Chance, Skittles: Darkened Skye, Soldier of Fortune 2, Star Trek: Starfleet Command - Orion Pirates, Star Wars Galaxies, They Came From Hollywood, Tom Clancy's Ghost Recon, TORN, Trade Empires, Trade Empires, Trans-Am, Warrior Kings, World War II Online: Blitzkrieg, Zero-G Marines

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Всем привет!



Уважаемый читатель, ты держишь в руках пятидесятый выпуск нашего журнала. Хороший повод, чтобы припомнить, как все начиналось и продолжалось, поговорить о нашем текущем бытие и планах.

Давненько, аж в 1994 году наши коммерческие директора поняли, что не "Спектрумом" единым живут игроки на территории бывшего СССР. И вскоре свет увидел первый выпуск "Компьютерных Игр" - сборника описаний, солюшенов, кодов для самых-самых первых компьютерных игрушек. Постепенно на базе этого издания образовался устойчивый коллектив авторов, например, мою первую ласточку (описание Pirates!) напечатали в третьем номере. Процесс заполнения очередного выпуска был организован просто - авторы сами предлагали написать материал по пройденной и разобранной по косточкам игре. Так я впервые узнал о существовании Дениса Давыдова, который "перехватил" у меня солюшен по Jagged Alliance. Именно у ДД возникла идея выйти на рынок с еще одним игровым ежемесячным журналом. Что к чему и как он вполне соображал, т.к. успел к тому времени ударно поработать в "Стране Игр". Стержнем задумки стала фигура Геймера, этакого фаната компьютерных игрушек, своего "в доску" парня, который в прикольной форме комментировал материалы, принимал участие в написании статей. Организационная встреча прошла в переходе метро, достижению взаимопонимания способствовали несколько бутылок пива. На повестке дня стоял единственный вопрос, и решение по нему было принято единогласно. К Новому 1997 году у "Навигатора" появилось редакционное помещение и первые компьютеры. А в марте уже вышел наш первый номер, весьма толстый по тем временам - на 160 страницах. Несмотря на неудачную полиграфию первенца, новое издание было принято вполне благожелательно. Редакция не стеснялась экспериментировать, периодически отваживаясь на уникальные авантюры. Достаточно вспомнить Игру с читателями или публикацию первого в истории игровых журналов комикса. Со временем Нави стал настоящей кузницей кадров для игровой журналистики. Сегодня начинавшие в нашей редакции авторы, печатаются во многих печатных СМИ и онлайновых изданиях, некоторые даже умудрились влиться в коллективы отечественных разработчиков и издателей. А старший опер Гоблин - вообще издал книжку, первый вариант которой увидел свет на страницах Нави.

Продолжает набирать обороты наш сайт, устойчиво обосновавшийся на первой страничке игрового раздела Rambler'а. Напоминаю, у него теперь появился адрес и в зоне RU: *www.gamenavigator.ru*. Кстати, мы на днях открыли ежедневно обновляемый раздел анекдотов, заходите поднять настроение.

Пользуясь оказией, хочу поздравить "навигаторовцев" всех времен и народов с нашим общим юбилеем и пожелать всем счастья в творчестве и творчества в личной жизни.

Чего ждать от нас в ближайшем будущем? Существуют определенные объективные предпосылки к росту качества, как внутреннего содержимого Нави, так и полиграфии. А за субъективными предпосылками дело также не станет, гарантией тому - сформировавшийся творческий коллектив редакции.

Что касается текущего номера, то по вашим многочисленным просьбам мы втиснули в него огромную Z-Zone, вобравшую в себя ранее не опубликованные материалы. Старшина Степанов представил полный отчет по выполнению задания редакции на E3. Собранные им разведданные позволили всем редакторам отчитаться в специально созданном по такому поводу разделе EXPO о ближайших планах индустрии в подопечных секторах игрового рынка. Просьба не серчать на нас за то, что юбилейные и "E3'шные" материалы заставили нас несколько ужать железячную и интернетовскую тему. Они еще отыграются.

Полусотый номер Нави - это также и прекрасный повод поблагодарить всех наших читателей, без доброжелательного участия которых мы бы просто не смогли существовать. Спасибо всем, кто нас читает, кто нам пишет, ругает, хвалит, всем, кто не остается безразличным к нашему творчеству и делу.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

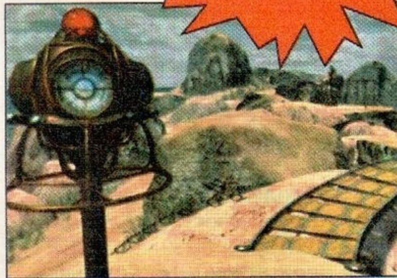
Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда", 123995, Москва, ул. 1905 года, д. 7

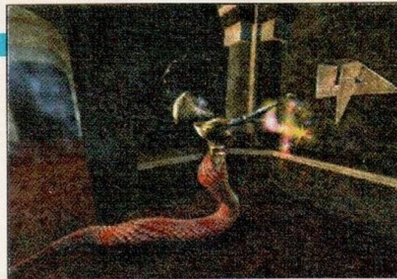
Тираж 32.000 экз. з. 2987

Цена договорная.

СОДЕРЖАНИЕ

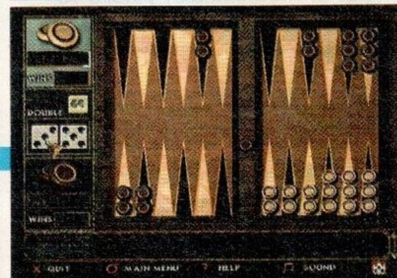
Подписка!!! Стр. 143











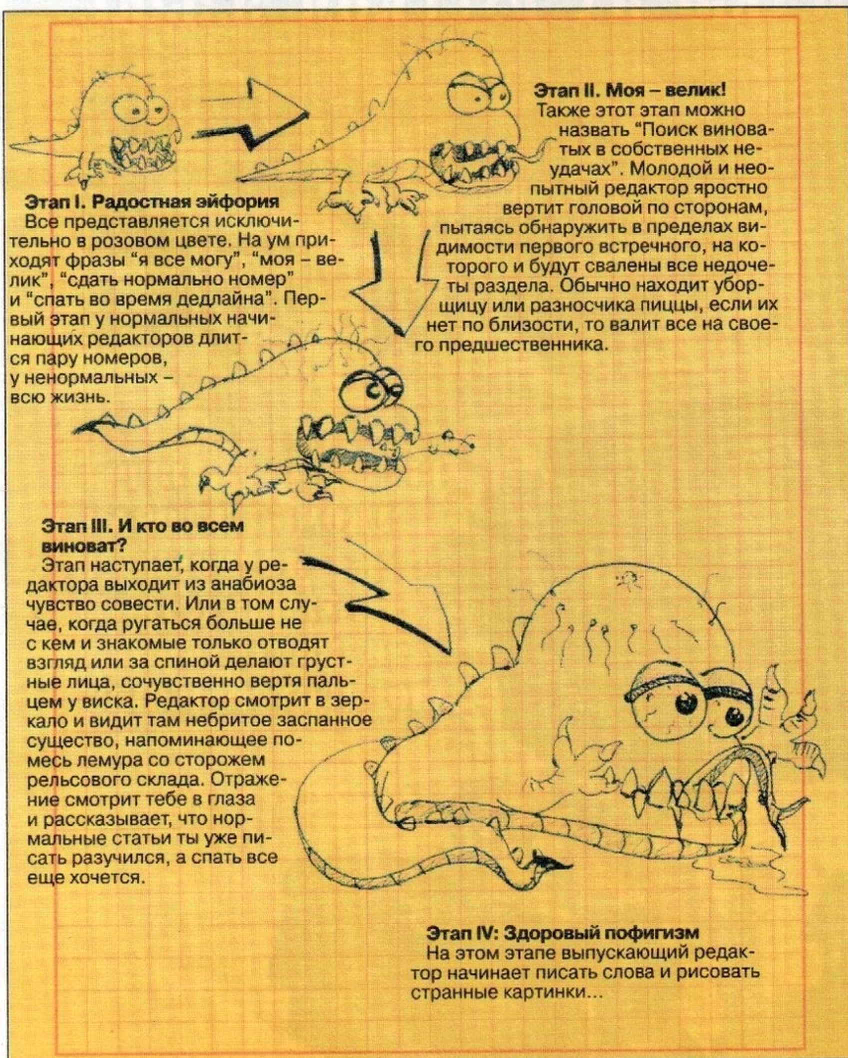


Список игр в номере:

Слово выпускающего



Начнем с того, что выпускающему слова вообще не положено. У главного редактора есть слово, у редакторов разделов есть слово, а вот у выпускающего слова нет. Они могут высказывать свои мысли, наблюдать за упадком и возрождением жанров, думать о судьбах разработчиков или просто рассказывать о красоте лепестков сакуры за кружкой пива. А нам, выпускающим, все больше статьи режь, с рекламодателями договаривайся да по презентациям разъезжай. Вот такая тяжелая выпускающая доля.



Поплакавшись в большую читательскую жилетку, плавно переходим ко второй особенности занимаемой мной должности. Дело в том, что перешедшее по наследству от Игоря Власова звание "Выпускающий Редактор" некто Константин Подстрешный занимает совершенно незаконно, то есть те обязанности, которая должность на него, по всем правилам журналистики, накладывает, он безобразным образом игнорирует и по большей части сваливает на плечи верстальщиков. Сущая безделица, конечно, но вот наболело. Выпускающий редактор должен ездить в типографию, смотреть за печатью журнала... Проверять, не съехали ли плашки - подсказывает наш дизайнер (что такое плашки?), делать цветопробы, знать еще кучу типографских хитростей и сотни умных слов. Что-то не припомню, что бы я чем-то таким занимался. Причины вопиющего недоразумения лежат у истоков истории Навигатора, так что не будем их даже упоминать на этих страницах, чтобы не тревожить святых предков (не знали в 98 году, что такое "выпускающий редактор", но слово было красивое и всем очень понравилось). Так и получилось, что последние три года я занимаю несуществующую должность и при этом без всякого права на свое слово.

А если бы можно было уместить все, что произошло за последние три года, в одном слове? На ум приходят уплывающие в никуда ужасные бороды ругани на форумах, уход нескольких хороших авторов в онлайновые издания и уход одного культового автора в большой бизнес, жуткие сроки печати в типографии и поиски нормального офиса. В конце концов, коммерческие директора, которым почему-то нужно сдать номер именно в срок. Зато сколько веселых мессаг на форуме "о прекрасном", приход нескольких культовых авторов в журнал и возвращение не менее культовой письмоносицы, переход на нормальную бумагу, переезд в новый офис. В конце концов, лучшие в мире коммерческие директора, которые каким-то чудом меня еще не уволили...

О-кей! Слово написано. Себя - похвалил, читателей попинать не забыл, самоутвердился, что называется, форум с конкурентами опять же упомянул. Считай, прошелся по всем канонам игровой журналистики. Подумать только, всего лишь через 25 номеров опять придется вымучивать четыре килобайта текста. Как редакторы пишут свои слова каждый раз новые? Хорошо быть выпускающим.

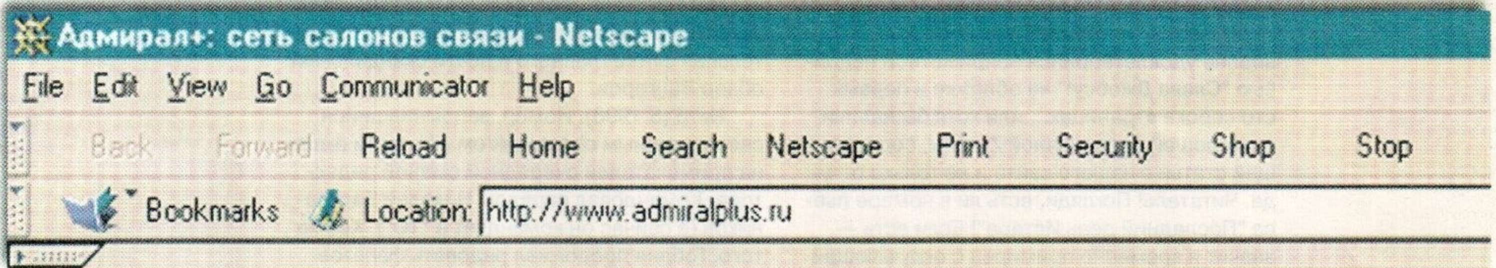
Константин Подстрешный

СЕТЬ САЛОНОВ СВЯЗИ

Адмирал+

Только в "Адмирал+"!

Подключаясь к Би Лайн или МТС Вы получаете **БЕСПЛАТНЫЙ**, круглосуточный GSM-пейджинг.



Что такое GSM-пейджинг?

Ответ 1. Понятия не имеем, спросите что-нибудь полегче.

Ответ 2. Один мужик тоже все спрашивал, спрашивал, что такое GSM-пейджинг, а сейчас подключился и пользуется на халяву и ничего больше не спрашивает.

Ответ 3. Эх ты, ламер! Это фича такая. Юзаешь ее в качестве приблуды для мобилы. Удобняк! У нас все продвинутые кексы (ватрушки) просто тащатся.

Ответ 4. GSM-пейджинг – это возможность использовать сотовый телефон в качестве пейджера и получать на него сообщения в виде текста, через круглосуточно работающих операторов.

www.admiralplus.ru

Скидки посетителям сайта!

СЕТЬ САЛОНОВ СВЯЗИ

Адмирал+

тел. (095) 797-4747

Смех без причины – признак годовщины

Не смейся над юбиляром, ведь когда-нибудь и сам таким будешь... если доживешь, конечно
народная action-мудрость

Юбилей — это здорово! Но, право слово, неловко как-то получается. Моя безграничная скромность не позволяет принять такой подарок от родного редакторского коллектива. Конечно, согласен, ровно год уже дядька Джобс мозолит глаза доверчивым читателям и отравляет жизнь ни в чем не повинным авторам — такое событие грех не отметить. Но не целым же юбилейным номером! Я бы вполне удовлетворился неприметной надписью "Слава Джобсу!" на обложке и первых сто сорока страницах... или хотя бы наличием хорошей праздничной Z-зоны, содержащей статьи с нашего сайта и не только оттуда. Читатель! Погляди, есть ли в номере пьеса "Последний день Истара"! Если есть — значит я временно примирен с окружающей действительностью. Чего и вам всем желаю.

А вообще же в этом праздничном номере хотелось бы сделать небольшой ретроспективный обзор. Люди, события, статьи... Без каких-либо обобщений — иначе на страницу не влезет — но с тайным стремлением упомянуть все значимые пункты в биографии action-раздела.

1997 год. В самом начале еще не было разделов как таковых, только блоки preview/review, а погоду делал Геймер со своими советами по Duke Nukem 3D. Хорошее начало было положено.

№5 (5'1997) запомнился массой интересных превьюшек по играм, которые потом действительно стали хитами.

№6 (6'1997). Один из лучших номеров за историю Навигатора. Рекомендую. Уже появился официальный редактор по стратегиям (Петр Давыдов, вот, значит, какой раздел у нас самый старый!), а экшеном заведовал Александр Ланда.

№9 (1'1998). Этот номер, как и предыдущие два, содержал больше интересного для ролевиков, нас же тогда радовал Quake 2.

№10 (2'1998). Первая, если не ошибаюсь, статья Гоблина в Навигаторе.

№11 (3'1998). Еще один, на мой взгляд, выдающийся номер. Журнал впервые поделен на разделы, редакторы на все сто отрабатывают свой хлеб, забабахана отличная дискуссия на тему жестокости в компьютерных играх, да и вообще... 208 страниц, как-никак, было в то время!

№12 (4'1998). Денис Давыдов вместе с Геймером уходят делать новый журнал ("Игрополис" из-за разразившегося позже кризиса так и не появится на свет), Игорь Бойко становится Главным.

№13 (5'1998). Продолжаются перетряски состава, что, естественно, сказывается и на качестве. Экшен теперь в руках у Данилы Матвеева. Поразительной работоспособности человек — загляните в те номера, практически только его статьи в разделе! Примерно на то же время, кстати, приходится расцвет Q-зоны.

№14 (6'1998). Абсолютная и можно даже сказать легендарная десятка Unreal'у, изумительная фотка Главного и почти скандальный обзор Вангеров.

№16 (8'1998). Номер, запомнившийся своим мощным cheatpack'ом. По части экшена примечателен очередной сменой редактора. Командовал парадом Николай Барышников (а сейчас он командует в "1С"). Кроме того, Гоблин продолжал радовать фанатов.

№17 (9-10'1998). А вот и он, кризис. Чтоб его. Журнал чуть не окочурился, похудел, произошла очередная перетряска редакторского состава, появился Константин Подстрешный (сами дагадайтесь с обзором какой игры) и Владимир Рыжков.

№20 (12'1998). К концу 1998-го года журнал, можно сказать, бросило лихорадить и он стал примерно таким, каков и сейчас. А экшен, напомню, долгое время замечательно вел Владимир Рыжков. Что касается 20-го номера, то он знаменит еще и много обсуждавшейся статьей "про армию".

В "эпоху Рыжкова" могу отметить удачные, на мой взгляд, номера: 22 (2'1999), 26 (6'1999) и 32 (12'1999, сражения Q3 vs. UT).

Ну, а далее начался уже 2000-й год — Незабываемый и Великий Год Появления Меня. Между прочим, без шуток, в 2000-м году Навигатор был, я так считаю, лучшим российским игровым журналом. До этого, после этого (то есть сейчас) — не знаю, не уверен. Но в 2000-м — точно самым лучшим! А тут пришел Джобс и все испортил...

И еще: пользуясь случаем, хочу выразить сердечную признательность еще одному человеку, много сделавшему для action-раздела и журнала в целом, хотя почти никто этого не знает. Видите, открываю вам маленькие тайны: Соня Ореховая Паласата была, фактически, до меня несколько месяцев редактором раздела. Соня — огромное тебе спасибо!

А у меня все. С детальным анализом Навигаторской истории и прочими обсуждениями добро пожаловать на сайт.

Юбилей — всем налей
Искренне Ваш
Дж. О. Бондер (Джобс)

Кто что празднует?

В этот солнечный (надеюсь) день, когда вся прогрессивная игровая общественность празднует выход пятидесятого номера "Навигатора Игрового Мира", лично я отмечаю (и давно уже отмечаю) два совсем других праздника. Во-первых, для меня этот номер сороковой. Ну да, к стыду своему вынужден признаться, что не только не стоял у истоков нашего журнала, но мое с ним знакомство началось с десятого (2-98) номера. И знакомство это произошло, можно сказать, по ошибке.



Как сейчас помню, разглядывая прессу в подземном переходе у метро "Коньково", углядел красочный заголовок "Навигатор". То, что он "Игрового Мира", заслонял какой-то другой журнал, и я подумал, что это издание о море и кораблях. Однако, взяв журнал в руки и обнаружив в нем совсем другое содержание, ничуть не разочаровался. Пожалуй, даже наоборот, очаровался. Заплатив немалые деньги (22 рубля, что по тогдашнему курсу составляло почти четыре доллара), я принес журнал домой и принялся его изучать.

Честно говоря, это был шок! Шок оттого, что в мои любимые компьютерные игры можно не только играть, но и читать о них. То есть, конечно, мне приходилось читать об играх в разного рода "Энциклопедиях" (в том числе и в библионовских "Компьютерных играх", из которых и вырос Навигатор), но это было совсем не то. В журнале все как-то веселее, красочнее и, одновременно, солиднее. Да еще куча всяких материалов, которым в книге не место.

Как вы понимаете, следующей моей мыслью была: "А как бы и мне попасть в этот журнал?". Человек я скромный, не склонный переоценивать собственные способности, поэтому для начала решил попробовать поработать где-нибудь в другом месте. Мне тогда казалось, что в таком солидном журнале работают маститые профессионалы, эдакие зубры игрового мира, а начинающим молодым авторам туда лучше и не соваться.

Не стану рассказывать, где и как я начал свою карьеру игрового журналиста (вот когда тот журнал будет праздновать юбилей, может, про меня вспомнят, тогда и расскажу), а перейду ко второму своему празднику. Где-то на этих днях исполняется три года, как я в первый раз пришел в редакцию Навигатора. И это опять же был шок.

К тому времени я уже набрался опыта (и наглости), понял, кто и как работает в том или ином издании, так что счел себя вполне достойным разноцветных страниц Навигатора. Прозорливый Игорь Борисович сумел разглядеть зерно таланта в тех нескольких статейках, которые я ему послал (эк я в одной фразе и его и себя похвалить сумел :)). И вот я в редакции.

Впрочем, шок я испытал не от приема, который был мне там оказан. Просто, когда на вопрос о своей основной профессии я ответил "военный моряк", раздался дружный смех всех присутствующих. Хотел я было обидеться, но Главный тут же объяснил, что смеются не надо мной и не над моей профессией, а просто потому, что в богатой коллекции представителей разных родов войск в Навигаторе как раз не хватало моряка. Вот тут я окончательно понял, что попал туда, куда нужно.

Много воды утекло с тех пор, многие авторы и редактора покинули наш коллектив (а некоторые даже ушли, вернулись и опять ушли), но дс сих пор живет тот самый дух Навигатора. В чем он заключается, сказать не берусь, больно уж это тонкая и неуловимая материя. Но дух этот, несомненно, есть. Он помогал нам бороться с трудностями (а их на пути к этому юбилейному номеру было немало). Помогает и теперь не зазнаться и не почить на лаврах, а продолжать выпускать журнал, который нам интересно делать, а вам (надеюсь) интересно читать.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Пятьдесят?!

Всего-то... (пятый тост)

Сначала позволю себе вспомнить, как, собственно, все началось лично для меня. Помню, наш общий с Андреем Алаевым друг, по совместительству – сокурсник, усмотрел в первом (или втором – сейчас уже точно не помню) номере "Навигатора" объявление о наборе авторов. Журнал, к слову, купил я. Вы спросите, что подвигло меня на приобретение игрового издания с диковатой, извините, харей на обложке, плохенькой полиграфией и крикливым дизайном? Все просто. Там были помещены обзоры FIFA 97 и NBA Live 97, которых в других конкурирующих изданиях не было.

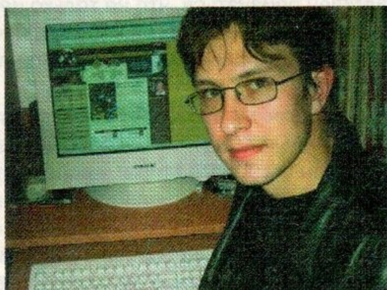
Так вот, мы созвонились с редакцией и отправились туда. Волновались? Естественно!

Увиденное меня поразило и одновременно вдохновило. В редакции новоявленного журнала я сразу почувствовал какую-то необычную атмосферу. Вы будете смеяться, но там царила особая игровая романтика! Было очевидно, что люди жили тем, чем занимались. И искренне верили в то, что делают все правильно. И там были игры! Это было настолько занимательно тогда...В общем, мне понравилось.

С тех самых пор я - частичка большой семьи "Навигатора", и наблюдаю за всеми процессами, происходящими с журналом изнутри.

Не перестаю удивляться тому, как журнал смог пережить многочисленные "дефолты" и кадровые бури! Сколько людей прошло через наш "отдел кадров". И где только сейчас не работают бывшие сотрудники "Нави": в отечественной игровой прессе, в интернете, некоторые смоги перейти в стан создателей компьютерных игр, а другие просто завязали с игровой журналистикой. А журналу все нипочем. Популярности НИМ не растерял, а напротив, как мне кажется, с каждым новым номером приобретает (тьфу, тьфу, тьфу) новых поклонников.

Много чего интересного произошло за эти годы. Это я о бешеном развитии игрового компьютерного бизнеса. Количество релизов выросло невероятно! Из хобби игрушки начали постепенно превращаться в повседневный труд. Раньше мне



Итак, юбилей. Нам стукнуло пятьдесят. Вернее, не так. Мы отстукали 50! Пятьдесят хороших и очень хороших, пухлых и очень пухлых, удачных и сверхудачных ;) номеров теоретически лежат на столе у преданного читателя нашего издания. Что мне хочется сказать по этому поводу?

было совсем несложно отслеживать самые интересные проекты практически всех жанров. Думаю, что большинство из вас также играли во все более-менее значимые произведения. А попробуйте сделать это сегодня.

Кстати, об упомянутой выше романтике. Некоторые читатели жалуются, что журнал за последний год с небольшим утерял что-то такое... от "Навигатора" прошлых лет. Дескать, эта самая романтика куда-то улетучилась. Не стоит грустить по этому поводу, уважаемые! Лично я не вижу тут абсолютно ничего плохого. Просто и мы, и игры стали совсем другими. Мы – разборчивее, опытнее, даже циничнее. Игры – профессиональнее, в чем-то бездушнее. И еще... навсегда ушел от нас элемент новизны. А какая романтика может быть там, где все, по большому счету, изучено до мелочей. Где все знакомо? Это логичный, если хотите, исторический, процесс, остановить который нельзя. Как в человеческих отношениях, где вся романтика в основном приходится на начальный период общения, а затем постепенно сходит на нет. Но не до конца. Что-то ведь теплится еще, верно? Да и вообще, не думаете ли вы, что мы на протяжении пятидесяти номеров должны были сюсюкаться с этими самыми игрушками! Да эти симуляторы у меня в печенках уже сидят.

Не пугайтесь, это шутка. Я люблю свою работу. И расту в этом плане вместе со своими играми. Признаться, уже не представляю, что когда-нибудь перестану запускать каждую неделю свежий релиз. Глядишь, лет через тридцать откроете вы случайно номер "Навигатора", который читает ваш ребенок, и увидите там некоего Тютелева, оснащенного бородкой колышком, и обсуждающего с Большим (когда-нибудь, он станет большим) Вкшмуком достоинства и недостатки того или иного симулятора. Как вам перспектива?

А вообще, юбилей подкрался как-то незаметно. И вроде все помнили, а тут раз – следующий номер пятидесятый! Пятидесятый. А ведь это серьезно. Это о чем-то уже говорит...

...А вы правда считаете, что это о чем-то говорит? Лично я всегда прохладно относился к разного рода круглым датам. Почему мы должны заострять внимание на цифре 50, вместо того, чтобы отметить, как следует, скажем, 39? А потом – 61? Ведь ровным счетом ничего от этого не меняется. Каждый номер дает нам новый опыт, который мы пытаемся использовать при создании следующего. Так давайте же отмечать появление "Нави" ежемесячно! Впрочем, это плохая затея. Некоторые члены редколлегии, которые не за рулем, слишком близко сойдутся с зеленым змием. А это чревато.
В общем, тост затянулся (конечно, это был тост!). Надеюсь, что цифра пятьдесят – это всего лишь маленький период жизнедеятельности нашего с вами журнала. Пятьдесят (судя по тому, как быстро пролетело время) – это не так много. Вот встретимся через следующие 50 номеров, и тогда будем подводить итоги. Тогда это будет серьезно... Хотя мне бы не хотелось вообще подводить эти самые итоги. Наше дело – создавать журнал! А ведь мы так мало сделали – жалкие пятьдесят номеров. Людям сказать стыдно ;) .

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru

ЛЕГЕНДЫ Меча и Магии

- Командная игра или deathmatch, в которых, играя по локальной сети или в интернет, могут участвовать одновременно до 16 игроков.
- Полностью трёхмерный игровой мир, созданный при помощи новейших технологий.
- В мире Меча и Магии появились десятки новых созданий Света и Тьмы. Но и старые любимцы-монстры никуда не пропали.
- Шесть классов персонажей, за каждого из которых ты можешь играть. У каждого свой набор умений, свои заклинания, свои преимущества, свои недостатки.
- Огромное количество самого разного оружия - в том числе магического - от самого простого до сверхмощного.

Системные требования:

Компьютер: IBM PC и 100% совместимый.

Операционная система:	Windows 95/98, 2000 M.E.
Процессор:	Pentium200 MMX
Свободного места на жестком диске:	110MB
Оперативная память:	32МБ
Видео карта:	2МБ, 16-bit, 800x600; 3D-ускоритель с 4 МБ памяти рекомендуется.
Звуковая карта:	совместимая с DirectX; 8-bit (16-bit рекомендуется)
CD-ROM привод:	4-х скоростной
Управление:	клавиатура, манипулятор мышь, все джойстики и гейм-пады, поддерживающие DirectInput
Для игры в многопользовательском режиме:	56К модем или выше (модем/игра по интернет*); TCP/IP или IPX (сетевая игра)

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com
Игры компании "Бука" почтой: e-mail: navigat@aha.ru

3DO™

NEW WORLD COMPUTING

Бука

www.buka.ru

Очередной юбилей

Люди мерят свою жизнь годами, отмечая в круглые дни рождений юбилеи. У журналов, как и следовало ожидать, все несколько иначе – они стареют с каждым вышедшим номером, хотя в смысле отмечания круглых дат они не отличаются ничем.



Настал очередной юбилей и у нас. Настал, наступил, произошел, подкрался незаметно, настоятельно требуя праздника, чего-то особенного и прочих любимых русским народом забав. Время оглянуться назад и собрать пару десятков камней, время загадать что-нибудь на будущее, время удивиться, в конце концов: как это, целых пятьдесят (50!) номеров "Навигатор" жив, более-менее здоров и не перестает удивлять окружающих?!

Увы, не могу похвастаться, что был с "Нави" с самого начала. Оно (начало) случилось совершенно без моего участия, но плоды его я видел – первый, корявенький еще номер со страшной рожей антарянина из MoO 2 на обложке и приглашением авторов к сотрудничеству на последней странице. Последнее и привлекло внимание нас с Левой Тютелевым, ибо к тому времени журнал PC-Review, куда мы писали, практически вымер, да и само издательство Инфорком-Пресс сворачивало потихоньку игровую деятельность.

Потихоньку, полегоньку, дальше – больше (можете подставить сюда любой иной штамп) и началась моя, если можно так выразиться, творческая карьера. "Нави" был могуч, и при первой глобальной смене редакторского состава показал, что он ни в коем случае не зависит от отдельных личностей, хотя, от чего он на самом деле зависит, не знает, очевидно, никто. Тезис превосходства личного над общим я доказал собственным примером, банально сбежав с слегка подзатонувшего корабля после августовского кризиса к лучше платившим конкурентам. Жалею? Возможно, но денежка-то тоже нужна.

Впрочем, о том, что вернулся, я тоже нисколько не жалею. В конце концов, я кое-что сделал в разделе и за его пределами. "Записки на манжетах", почившие только после впадения команды раздела в апатию; вытащенный из недр форума Жилин, ставший на короткое время центральной темой обсуждения на тех же форумах и в почте, – черт возьми, может, тут и нечем хвастаться, но и стыдиться я не собираюсь. Да, нередко возникали моменты, когда следовало бы посыпать голову пеплом и воскликнуть "Mea culpa!", но, в конце концов, кармическая прибыль вроде бы выше. Или это мне только кажется?

И я вполне спокоен за будущее. Иногда ретивый читатель обвинит журнал в случившейся уж год назад смерти, заявит, что раньше вода была мокрее, а небо синее (впрочем, тут он не так уж и не прав), – и что? "Навигатор" стоит не за счет отдельных авторов или пусть даже редакторов и даже не за счет коллектива в целом, а - повторяю – **ну не знаю я за счет чего**! И никто не знает, включая жадно жующего в безднах хаоса султана демонов Азатота.

Ну, посудите сами – у нас довольно сильный авторский и редакторский состав, мы смело и честно пишем про русские игры, не опускаясь до пошлой конъюктуры, ругая то, что следует ругать и, вестимо, наоборот – хваля то, что следует хвалить. Мы можем – проблема только в том, чтобы захотеть, но мы ведь не железные люди-машины, которые могут даже тогда, когда не хотят (и не надо пошлых мыслей, это вполне умная цитата, подсказанная вездесущим Жилиным).

В общем, как это ни странно, я полагаю, что мы молодцы. Можно отметить со спокойной совестью юбилей, встретить старых друзей, приличная часть из которых, увы, далече, ну да это не проблема. А, пока не забыл – ну разве не обязан я, не обязаны мы все "Навигатору" за чудные знакомства с великими людьми, ставшими столпами российской игровой журналистики, за волшебные вечера, проведенные с ними с классической русской интеллигентской традиции - на прокуренной кухне за водкой и умными разговорами? Ответ может быть только один – обязаны. Как минимум ради этого стоит продолжать мучительно рожать номер за номером без какой бы то ни было помощи акушеров. И мы (кто бы сомневался!) намерены заниматься этим еще долгие, долгие годы.

Встретимся в 75-м номере, господа. Удачи.

Андрей Алаев

2001 E3 Game Critics Awards



Disclaimer: Или почему этот список идет перед E3-шным материалом, а не после

С 1998 года четыре десятка (в этом году ровно 41) самых уважаемых людей игровой журналистики, почти все сплошь главреды печатных и электронных изданий, выбирают E3 Game Critics Awards. Премия считается "единственной независимой" наградой E3, а результаты публикуются на соответствующем сайте (www.e3awards.com).

Мы очень хотели рассказать читателям, что же пришлось по вкусу нашим западным коллегам, но они не спешили высказывать свои мнения. Уже отчаявшись дождаться результатов и решив, что опубликуем список лучших E3-шных игр в следующем номере, с чистой совестью сдали номер в типографию, оставив несколько полос по техническим причинам "на доработку". Как вы уже догадались, несколько часов назад на сайте www.e3awards.com вывесили список лучших игр, который мы с превеликим удовольствием и публикуем.

Best of Show

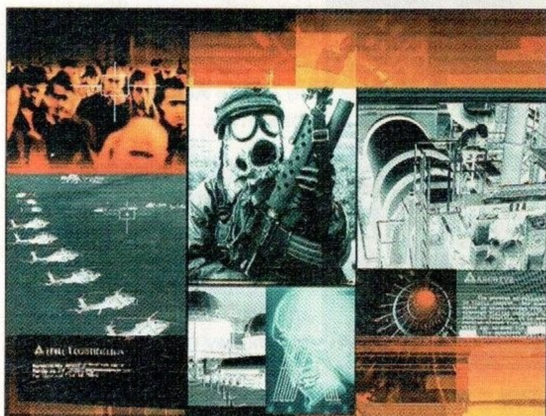


Победитель: Nintendo GAMECUBE (Nintendo)

Комментарий: Лучшим, что было на E3 признана приставка Nintendo GAMECUBE, второй шла Star Wars Galaxies, а среди претендентов на звание самых-самых были: Medal of Honor Allied Assault и Metal Gear Solid 2.

Второе место: Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment/LucasArts для PC)

Best Original Game

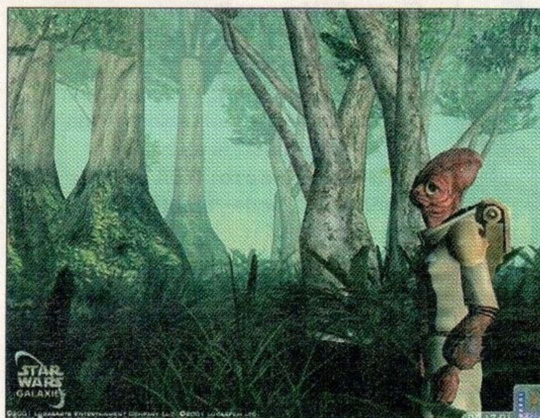


Победитель: Majestic (Anim-X/Electronic Arts для PC)

Комментарий: Действительно очень странная игра, с призраком Матрицы у разработчиков за спиной, чего только стоит лозунг - It Plays You.

Второе место: Pikmin (Nintendo для GAMECUBE)

Best PC Game



Победитель: Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment/LucasArts для PC)

Комментарий: Online прочно занял место в списке самых перспективных направлений у разработчиков во всем мире. В частности, многопользовательская RPG во вселенной Star Wars от создателей EverQuest пленила сердца большинства игроков которым удалось увидеть ее тестовую версию.

Второе место: Medal of Honor Allied Assault (2015 Inc./Electronic Arts для PC)

Best Console Game

Победитель: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami для Sony PlayStation 2)

Комментарий: Для нас эта номинация примечательна тем, что через год Metal Gear Solid 2 выйдет на PC.

Второе место: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 (Factor 5/LucasArts для GAMECUBE)

Best PC Hardware



Победитель: Nvidia's GeForce 3 (Nvidia)

Комментарий: Копим деньги.

Второе место: не досталось никому

Best Console Hardware

Победитель: Nintendo GAMECUBE (Nintendo)

Комментарий: Лучшим конкурентом PC была признана нинтендовская GAMECUBE, а совсем не Xbox, почему - совершенно не понятно. Приставку в отличие от Xbox или PlayStation 2 нельзя использовать как DVD-проигрыватель, игр на ней - кот наплакал, а Microsoft скупила кучу всевозможных команд разработчиков. И все же игровые гуру признали лучшей GAMECUBE, а не коробочку Гейтса.

Второе место: Microsoft Xbox (Microsoft)

Best Action Game

Победитель: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 (Factor 5/LucasArts для GAMECUBE)

Комментарий: Совершенно чуждый нам продукт "для лучшего конкурента PC".

Второе место: Medal of Honor Allied Assault (2015 Inc./Electronic Arts для PC)

Best Action/Adventure Game



Победитель: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami для Sony PlayStation 2 и PC)

Комментарий: :Ждем еще год.

Второе место: Devil May Cry (Capcom для Sony PlayStation 2)

Best Fighting Game

Победитель: Super Smash Bros. Melee (Nintendo для GAMECUBE)

Комментарий: Ни для кого не стало неожиданностью, что "лучший файтинг" появится на приставке, как это ни печально среди номинантов на эту награду не было ни одной игры для PC.

Второе место: Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium (Capcom для Sony PlayStation 2)

Best Role Playing Game



Победитель: Neverwinter Nights (BioWare/Interplay для PC)

Комментарий: И все-таки компьютеры не сдают позиции, среди других претендентов на звание "лучшей ролевой" были Dungeon Siege, Star Wars Knights of the Old Republic, The Elder Scrolls III: Morrowind, Final Fantasy X. И из всех игр, только одна приставочная, слезоточивая, занявшая второе место.

Второе место: Final Fantasy X (Squaresoft для Sony PlayStation 2)

Best Racing Game

Победитель: Gran Turismo 3: A-Spec (Polyphony Digital Inc./SCEA для Sony PlayStation 2)

Комментарий: Опять и на первом и на втором месте - приставки. Можем сильно не расстраиваться, а играть в Motor City Online.

Второе место: Project Gotham Racing (Bizarre Creations/Microsoft для Microsoft Xbox)

Best Simulation Game

Победитель: The Sims Online (Maxis/Electronic Arts для PC)

Комментарий: С этой наградой не согласны не только мы, но и большинство симуляторных



сайтов. Победителем по праву должен был быть наш "ИЛ-2". И ладно бы первые места достались достойным конкурентам, так нет. Sid Meier's SimGolf - еще куда ни шло (хотя это и стратегия), но выставить онлайновых симсов победителем - верх шовинизма и русофобства.

Второе место: Sid Meier's SimGolf (Firaxis/Maxis/Electronic Arts для PC)

Best Sports Game

Победитель: Tony Hawk's Pro Skater 3 (Neversoft Entertainment/Shaba/Activision для Sony PlayStation 2)

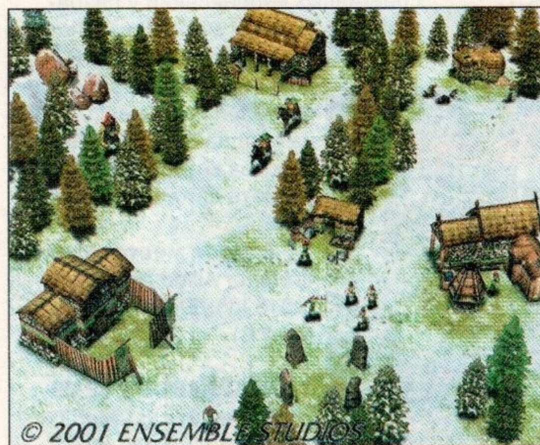
Комментарий: Как это ни отвратительно, среди номинантов ни одной писишной игры.

Второе место: NBA Street (NuFX/EA Canada /Electronic Arts для PlayStation 2)

Best Strategy Game

Победитель: Age of Mythology (Ensemble Studios/Microsoft для PC)

Комментарий: Зато в стратегиях ни одного приставочного представителя, прямо смотреть приятно, сплошные хиты: Battle Realms, Civilization III, Empire Earth, Republic: The Revolution (Elixir Studios/Eidos Interactive for PC), Warcraft III: Reign of Chaos.



Второе место: Republic: The Revolution (Elixir Studios/Eidos for PC)

Best Puzzle/Trivia/Parlor Game

Победитель: Pikmin (Nintendo для GAMECUBE)

Комментарий: Откровенно слабый список претендентов на звание лучшего паззла, да и те все консольные.

Второе место: Chu Chu Rocket (Sonic Team/Sega для GameBoy Advance)

Best Online Multiplayer

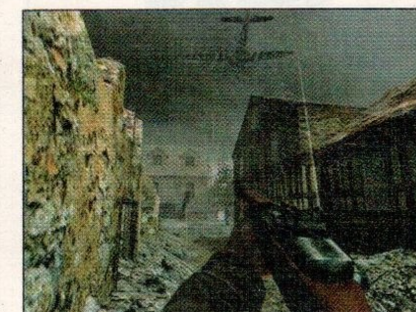


Победитель: Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment/LucasArts для PC)

Комментарий: Большинство людей, видевших демо-версию Star Wars Galaxies, в один голос утверждают, что новое творение Sony Online выше всяких похвал. "Выше всяких похвал" - значит без GeForce 3 не пойдет.

Второе место: Neverwinter Nights (BioWare/Interplay для PC)

Special Commendation for Sound



Победитель: Medal of Honor Allied Assault (2015 Inc./Electronic Arts для PC)

Комментарий: Отдельной наградой отметили звук в шутере по мотивам второй Мировой. Не иначе Achtung! кричат грамотно.

Special Commendation for Graphics

Победитель: не досталась никому

Комментарий: Специальную награду за графику никому отдать не решились. То ли движков, которые бы несли в себе действительно новаторские идеи, не было, то ли все, что возможно, из игрового железа разработчики уже выжали и придется ждать следующего технологического витка. Но факт - осталась номинация без номинантов.

Новости

Боль в области кошелька

Max Payne и его жестокие системные требования



Не так давно игровой общественности стали известны поистине обескураживающие сведения относительно Max Payne, одного из шутеров новой волны, грозящей захлестнуть нас в ближайшее время. Дело в том, что системные требования MP выглядят весьма нескромно. Для участия в забойных перестрелках в разрешении 640x480 и практически со всеми отключенными спецэффектами необходимо следующее: Pentium III 450 МГц, 96 Мбайт RAM, поддерживающая Direct3D видеокарта с 16 Мбайт памяти. Рубеж пройден и вам хочется чего-то большего, чем наблюдение за угловатыми моделями персонажей в низком разрешении? Рекомендую глубоко вздохнуть и найти надежную точку опоры. В 1024x768 со всеми задействованными графическими опциями Max Payne "захочет" сущие пустяки: Pentium III 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, поддерживающую Direct3D видеокарту с 64 Мбайт памяти. Добро пожаловать в гостеприимное будущее.

A real dead one

Все работы над X-Com: Alliance прекращены



Видимо, все-таки нашлась добрая душа и произвела контрольный выстрел в измятую многочисленными ударами судьбы голову X-Com: Alliance, тактического шутера на основе легендарной вселенной. Все кончено. Проект с таким названием никогда не появится - работы свернуты ввиду его бесперспективности и чрезвычайно слабых позиций громокипящего тайтла после происходивших внутри Hasbro разбирательств и выхода жуткого X-Com: Enforcer. Я практически не сомневаюсь в том, что Enforcer был продан тиражом, далеким от ожидаемого. Бывают, конечно, аркады и похуже, но... это же тупая и бездушная поделка, разве не заметно?! Мог ли кто-нибудь предположить в далеких теперь девяностых, что все произойдет именно так, что финал будет таким печальным? Нет, X-Com не умер. Но по вине тех, кто решил произвести разведку боем и полез в неизведанные экшен-области с чисто стратегическим тайтлом, желая присоединить его к своему доильному аппарату, фанаты еще очень долго не получат игр во вселенной X-Com.

Шпионы Гадюкины

Анонсирован action-проект Endgame

Компания Empire Interactive анонсировала Endgame, новую игру с "шпионским" уклоном, во многом похожую на No One Live Forever. Главная героиня игры сводит счеты с крупной корпорацией Deamcorp (руководители которой, по традиции, наверняка будут грезить о мировом господстве), которая, натерпевшись от нее всякого, похищает одного из близких ей людей. Такого хрупкая, но смертельно опасная Джейд им простить не может - начинается головокружительное путешествие из Нью-Йорка по всей Европе, в финале которого все злодеи вашими стараниями будут повержены. Разработчики обещают включить в Endgame захватывающие гонки на снегоходах, а также схватки в химических лабораториях и, разумеется, перестрелки. Выход игры запланирован на весну следующего года.

Жесты и оружие - как в жизни

Подробности о Soldier of Fortune 2

Продолжает поступать информация о Soldier of Fortune 2, сиквеле игры, находящейся где-то между тактическим шутером и чистопородным экшеном. Как следует из нескольких интервью, данных разработчиками различным изданиям, в SoF2 ожидается резкое увеличение тактической, связанной с командными действиями части, по сравнению с тем, что мы могли видеть ранее. Из любопытных моментов могу отметить тот факт, что в Soldier of Fortune 2 далеко не все команды напарникам следует отдавать голосом - придется использовать жесты, чтобы не привлекать внимание противников; из само собой разумеющегося - реалистичность всего вооружения. Разнообразные пистолеты и винтовки вы сможете применить на протяжении 10 мис-



сий, разбитых на 5-10 подуровней поменьше, из чего следует, что разнообразие окружения гарантировано. Джон Маллинс, прообраз и полный тезка главного героя, доверительно сообщил дотошным журналистам, что аж четыре миссии используют в качестве фундамента реальные, на самом деле происходившие события, в которых он участвовал лично. Такое вот рассекречивание архивов.

id мешает карты

Готовится смена основных карт для чемпионатов по Quake III

Фирма id Software внесла в ряды профессиональных квейкеров легкое оживление своим заявлением о подготовке к выпуску нового патча (point-release) для своей игры. Основной причиной обсуждений стали два момента: во-первых, намерение разработчиков изменить время респауна оружия (сделать его равным пятнадцати секундам) и, во-вторых, провести небольшой "тюнинг" основных карт (q3dm6, q3dm13, t2 и t4). Одновременно с этим сообщением появилось другое - о выпуске так называемого профессионального набора карт. Самое любопытное заключается в том, что сотрудники id Software хотя и говорили о включении этого набора в point-release, но быстро пересмотрели собственное решение и объявили о неполном соответствии двух наборов карт. Пока игры поводятся на старых картах, так как точно не ясно, какой же map pack будет избран и поддержан организаторами чемпионатов. Что же касается перемен в профессиональном наборе, то они более чем кардинальные: например, на q3dm13 появилось несколько дополнительных коридоров, на t2 - рейлган, на этих и других картах изменено расположение "рулезов".

Живущие во тьме

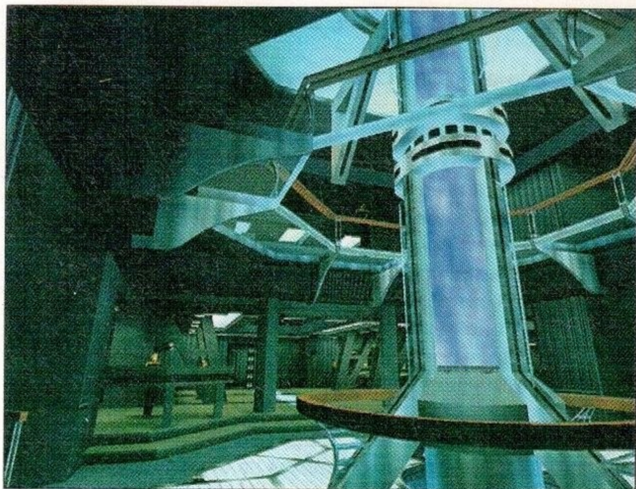
Два монстра из Alone in the Dark 4

Внутренний бестиарий Alone in the Dark 4, весьма ожидаемой нами игры в жанре survival horror, пополнился двумя новыми представителями: Opthalmicide и Phocomelus. Первое существо - что-то вроде большого хамелеона, покрытого шипами и не выносящего яркого света; второе - крупная водяная змея, также не переносящая свет и умело выбирающая места для того, чтобы оставаться незамеченной, но самой все замечать.

Борги и викинги - на выход!

Спрашивайте в магазинах города адд-оны к Elite Force и Rune

Парочка "золотых" новостей. Хоть касаются они в этот раз всего лишь адд-онов, но лишними, я думаю, не будут. Отправлен в печать адд-он к шутеру Star Trek: Voyager - Elite Force от компании Raven Software. В нем наиболее интересно то, что игрок получит доступ к различным секциям и отсекам легендарного корабля Voyager, - от капитанского мостика до корабельного лазарета - и сможет по ним побродить в Tour-mode. Далее вам предложат ознакомиться с двумя кампаниями. Для равнодушных к одиночному режиму - мультиплеер: Assimilation (Федерация против Боргов), Elimination (вариация на тему One Man Standing), Action Hero (персонаж со всем арсеналом является основной целью для других игроков, обделенных в плане вооружения; убивший "героя" получает все оружие и боеприпасы), Disintegration (у каждого с самого начала есть Compression Rifle, любой выстрел - смертелен).



Что же касается многопользовательского адд-она к Rune - Halls of Valhalla, то он тоже ушел на "золото", а ориентирован исключительно на сетевые разборки между любителями схваток с применением холодного оружия. Изменений - масса. Оптимизирован код, добавлены музыкальные треки и карты, модели бойцов и мультиплеерные режимы - Arena и Headball. Ботов, к сожалению, не будет. Диск с оригинальной игрой не требуется.

Дюк и доны заговорят по-русски

"1С" намерена издавать локализованные версии Mafia и Duke Nukem Forever

Фирма "1С" и компания "Логрус.Ру" совместными усилиями собираются выпустить на территории России два грядущих хита - Mafia (экшен от третьего лица) и Duke Nukem Forever (классический шутер). С Take2 Interactive уже подписан контракт на издание обеих игр. Собственно изданием будет заниматься "1С", а "Логрус.Ру" бросит силы на локализацию этих столь долгожданных проектов, используя опыт, полученный при работе над шутером "Крутой Сэм: Первая кровь". Замах не может не впечатлять. Шуточки Дюка, борьба с инопланетными захватчиками, использование для этого чуть ли не истребителей, а с другой стороны - тридцатые годы прошлого века, гангстеры, перестрелки, погони на автомобилях, автоматы Томпсона, нашпигованные свинцом тела перешедших нам дорогу и десять раз "ха-ха-ха" раскатистым басом... Исключительно приятно, что локализаторы стремятся не ударить в грязь лицом, и, наравне с российскими разработчиками, стараются держаться на передней линии игрового фронта.

[Дюк и доны — это далеко не весь список заявленных хитов! Прибавьте к этому подписанное соглашение с GOD, в результате которого у нас будут локализованные Max Payne и Hidden & Dangerous 2, а также ряд весьма заметных стратегических блокбастеров. — прим. ред.]

Серьезно, как никогда

В Санкт-Петербурге прошел первый чемпионат по Serious Sam

В начале июня (2-го и 3-го числа) фирмой "1С", "Тупи4ком Гоблина" (думаю, не нужно представлять его основателя) и компьютерным клубом M19, находящимся в Санкт-Петербурге, был проведен первый крупный турнир по локализованной версии Serious Sam - "Крутой Сэм: Первая кровь". Сбор начался в 10 часов утра. Клуб весьма уютный, оборудован двумя большими экранами, на которых зрители могли видеть происходящее в игре, а уж там посмотреть было на что, не сомневайтесь. По регламенту чемпионата в первый день проводились отборочные игры, и лишь семь команд по четыре человека в каждой проходили во второй круг соревнований. Задание, казалось бы, было незатейливым - как можно скорее пройти уровень "Метрополис", не пользуясь запрещенными приемами вроде рокет-джампов и не забывая о том, что сила монстров увеличена на 50 процентов. Команд участвовало несколько меньше, чем ожидалось, но в основном собрались

люди, которые по праву входят в элиту киберспорта двух столиц. Призы были приличные (1000$ за первое место, 500$ за второе, 250$ за третье). Вот результаты первого дня:

1. WK 16 минут
2. SOBR 16,51
3. AMD 16,57
4. PK1 17,12
5. MLM 17,17
6. 7M 18,15
7. PK 18,2

Обратите внимание на разницу по времени в результатах и представьте себе, насколько ярким и напряженным было действие. Кстати, шестое место в отборочной стадии заняла команда "Тупи4ка Гоблина", составленная из давних посетителей сайта.





Надеемся, что это не последний чемпионат, организованный при содействии "Тупи4ка Гоблина" и, естественно, самого Гоблина (фотография с сайта www.oper.ru)

На второй день продолжилась борьба за секунды. Финально, заранее неизвестной игрокам картой оказалась "Дюна". Цитирую слова Гоблина, сказанные им на официальном сайте чемпионата (http://oper.ru/sam/):

"Порядок прохождения назначили следующий. Сперва по два забега совершают первые четыре команды. Потом к забегам приступают оставшиеся три команды, и тоже совершают по два. Таким образом, все смогут посмотреть на всех. А уже только потом совершить финальный забег, поразив всех небывалой скоростью и умением. Тем не менее, в зачет пойдет лучшее показанное время - из трех. Ну и на всякий пожарный объявили ограничение по времени прохождения: 30 минут".

Не обошлось и без багов. Так, управляемый игроком команды PK персонаж был закинут в закрытые ворота посредством мощного удара бычьих рогов под пятую точку. Поначалу было засчитано сверхбыстрое прохождение карты, но позже судьи посовещались и назначили переигровку, результаты которой были далеко не такими впечатляющими (на 30 секунд дольше). Итак, вот результаты второго дня:

1. WK - 5 минут 16 секунд
2. SOBR - 5 минут 30 секунд
3. PK1 - 5 минут 34 секунд

В проведенном затем "мясе" места распределились следующим образом (в порядке убывания): NOOK, Arion, MadFan, Bigman, Kocap, PELE, Sadist, Knuck, Loki, Rider. Все игроки получили коробки с наборами "Лучшие игры 2001 года" от "1С" и лучшим симулятором Flanker 2.5.

Нельзя сказать, что чемпионат прошел идеально гладко. Были некоторые накладки со временем, имели место небольшие проблемы с производительностью компьютеров, не всегда "тянувших" сотни монстров в одном кадре. Не всем понравилось то, что игровой процесс в "Сэме" более тягуч по сравнению с обыкновенными дуэлями в Q3 или схватками в CS. В первую очередь это был кооперативный чемпионат, битва со временем, а не с другой командой, поэтому заинтересованность зрителей немного не та - отчасти из-за того, что это первое мероприятие подобного рода, а отчасти - из-за находящейся в разгаре сессии. Как бы то ни было, устроители чемпионата твердо намерены продвигаться в избранном направлении и организовать в скором времени еще немало виртуальных соревнований.

Корейское чудо

Состоялся релиз новой демо-версии первого конкурентоспособного корейского шутера Axis Arena. Интересно, что игра на самом деле появилась в продаже еще в начале года, однако осталась практически незамеченной на внешнем рынке. Обидно, особенно если учесть ее огромный потенциал.

Для начала следует сказать о том, что Axis Arena рассчитан исключительно на сетевую игру, преимущественно по Интернету. Для большего удобства создатели игры разработали (впервые в жанре) нечто вроде Battle.net'a, так называемые ladder'ы. Приятно, что игра не слишком требовательна к скорости связи, на 33600 она вполне пристойно "бегала" на корейском сервере.

Однако даже не это резко выделяет Axis среди сотни подобных продуктов. Дело в том, что в игре вы воюете... самым что ни на есть настоящим анимешным роботом (более известным под названием Mecha). В демо-версии доступно около десятка роботов, которые состоят из нескольких заменяемых узлов. По сути, в руки игрока попадает самый настоящий конструктор, из которого можно создать своего, уникального железного воина. Вооружение также выбирается в "конструкторском" меню, поскольку в бою вы можете подбирать лишь патроны. С определенной долей уверенности можно говорить о том, что разработчики создали очень удачную смесь Quake III и Mechwarrior, которая может порадовать потенциального покупателя и неплохой графикой, и хорошей динамикой. Остается надеяться, что какой-нибудь крупный издатель заметит этот неординарный продукт от Jamie System Development и займется его изданием. А вы говорите, что алмазы на дороге не валяются...

P.S. кстати говоря, большую часть пилотов составляют анимешные девушки. Одну из них вы можете увидеть на прилагающемся к журналу постеру. Все-таки что-то есть в корейской анимации...

Никто не живет вечно, но дважды - легко

Создание No One Live Forever идет полным ходом

Один из сотрудников Vivendi Universal подтвердил, что ведется разработка No One Live Forever: The Sequel, продолжения экшена на шпионскую тему. Одиночный режим будет состоять примерно из шестидесяти уровней, разбросанных по всему виртуальному земному шару. Сюжет вновь базируется на противостоянии секретного агента Кейт Арчер и организации HARM. Приправленное новыми "фишками", оно обещает быть еще более напряженным. О мультиплеере пока известно лишь то, что, во-первых, он будет значительно улучшен, а во-вторых, что одновременно смогут поиграть до 32 человек. Между прочим, сотрудники Fox Interactive делают какие-то непонятные намеки по поводу неких других (находящихся на стадии подготовки

ОТВЕРЖЕННЫЕ

ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация по игре и вселенной STAR TREK на официальном сайте игры "Отверженные":

www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – **три Кровавых Сферы**, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Капитан Бенджамин Л. Циско

Циско родился в 2332 году в Новом Орлеане. Проходил службу на кораблях "Ливингстон", "Окинава" и "Саратога".

В должности старшего офицера "Саратоги" участвовал в Битве при Вольфе-359 (2367 год), в которой погибла его жена – Дженифер Циско. В период с 2367 по 2369 год участвовал в разработке и строительстве экспериментальных кораблей класса "Дерзкий". В 2371 году был назначен капитаном одного из них.

Именно он открыл и первым исследовал пространственно-временной туннель (**Портал**), расположенных вблизи планеты Баджор, а затем возглавлял флот Федерации во время вторжения войск Джэм-Хадара в квадрант Альфа.

Сейчас он занимает пост командующего силами Федерации на "Дальнем Космосе-9", орбитальной станции, вращающейся вокруг Баджора.

Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космофлота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая **станция «Дальний Космос-9»** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!



Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407
Линия консультаций: (095) 288-1065, hline@1c.ru
www.1c.ru, admin1c@1c.ru

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.









snowball.ru™

лучшие игры по-русски



infinite loop

НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ

www.infinite-loop.ru

к разработке) игр с участием Кейт Арчер. Что это может быть - на данный момент информации нет.

Опасны вдвойне

Подробности о Hidden and Dangerous II

В третьем квартале этого года должен выйти тактический шутер Hidden and Dangerous II. Чем же он хорош? Начнем с того, что миссии стали сложнее, чем в первой части — теперь каждая из них заканчивается только после выполнения двух, а то и трех непростых заданий. В некоторых вам нужно будет выкрасть секретные документы, либо охранять слабых здоровьем NPC, которые требуются для дальнейшего продвижения по сюжету. Новое оружие? Вот только малая часть: Garota, M1 Garand, Flak 38 и самое вкусное - огнеметы. Скучать не придется, авторы гарантируют.

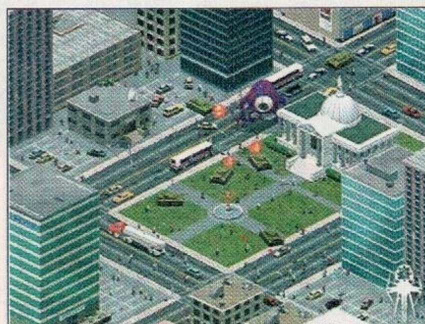
Посмеемся вместе

Годзилла с друзьями устраивают вечеринку на развалинах Sim City



Веселые ребята из Octopus Motor обещают к концу года порадовать нас стратегией They Came From Hollywood, если раньше не помрут от смеха. Помните, как на надоевший до чертиков, обустроенный Sim-город вы по доброте душевной напускали стихийные бедствия? Теперь появляется шанс обойтись без занудного строительства и сразу приступить к разрушению, самостоятельно управляя одним из десяти уникальных монстров, взятых разработчиками из “B-movie” шестидесятых годов. Как насчет Newtrino, дальнего родственника Годзиллы, – сто футов в холке, огненное дыхание, удар хвостом? Или ходячего сорокафутового глаза, обладающего гипнозом? Предпочитаете гигантских пауков или огромные хищные растения? Не вопрос, они тоже будут. Монстры, кстати, кастомизуются по вашему желанию. Хотите добавить зверюшке регенерацию и “death ray” из глаз – не проблема.

На растерзание отдадут шесть крупных американских городов (плюс random city), каждый со своими “аттракционами” для вашего питомца. От Нью-Йорка (многострадальный Empire State Building, Бруклинский мост, мэр Джулиани) до Лос-Анджелеса (вывеска с надписью HOLLYWOOD, толпы безработных актеров) и Чикаго (центр культуры, промышленности и хот-догов с томатами). Четыре временных эпохи (от первой мировой до наших дней), в каждой свои вооруженные силы, которые будут мешать нам отрываться. Отвязная система рейтингов – за причиненный материальный ущерб капают баксы, аккуратно подсчитываются сожранные монстром солдаты и гражданские лица, даются очки за спецзадания – скушать как можно больше ученых, к примеру.



Шесть городов вам мало? Погодите, еще не вечер. Уже запланированы адд-оны, только вслушайтесь их названия, это же просто песня! Впереди у нас Son of They Came From Hollywood (Токио, Париж, Москва и прочие мировые столицы), Revenge Of They Came From Hollywood (другие планеты) и Back To They Came From Hollywood (Дикий Запад, феодальный Китай, Древний Рим). Такого откровенного стеба давненько не выдавали даже известные мастера мутного видео Westwood, И наплевать, что все выглядит страшненько, графика в таком концептуальном проекте – дело десятое.

Пиксельхантинг!

С некоторых пор на нашем диске появилась загадочная надпись “пиксельхантинг!”. По просьбам читателей расшифровываем, что это значит.

В оболочке диска есть маленькая область (а иногда и не одна), нажав на которую, читатель увидит своеобразный Easter Egg. Чаще всего мы прячем туда какой-нибудь прикол из жизни редакции.

Вот как например на диске для Навигатора №6(49)`2001.



Шаг за шагом

Начала работу онлайновая походовая стратегия



Продолжаем веселиться. Можно понять людей, проводящих большую часть своей жизни в онлайновых вселенных типа EQ или UO, но перспектива платить за возможность поиграть в походовую стратегию в голове утрамбовывается с трудом. Как гласил не так давно слоган одной во всех смыслах трехбуквенной конторы, “мы сидим, а денежки идут!”. Именно. Мы смотрим, как противник неторопливо передвигает свои фишки, а провайдер радуется. Тем не менее, перед нами онлайновая походовая стратегия Lorgaine: The Black Standard. Первые две недели бесплатно, присоединяйтесь, господин барон!

Бэкграунд – древняя Ирландия (кельты, кельты!), две антагонистически настроенные расы точат друг на друга зуб в полном 3D. Одна раса, как водится, благородна до кончиков ушей самого захудалого из своих представителей, у второй же с клыков капает ядовитая слюна, а из ушей валит черный дым с сернистым запахом, что только добавляет пикантности. Игрок возглавляет партию из двенадцати персонажей и отправляется в путь, периодически вступая в схватки с другими игроками. Разборки ведутся как с помощью благородного холодного оружия, так и путем нечестивого применения магии. Выжившие персонажи крепчают и набираются опыта, погибшие заменяются рекрутами в ближайших поселках. И так далее, вплоть до окончательного истощения кредитной карты – мир постоянно совершенствуется. Если проект вас заинтересовал, отправляйтесь прямиком в объятия Kapooki Games, в конце концов, у turn-based режима есть несомненный плюс – лага можно не бояться.

Подробности

Civilization III открывает личико

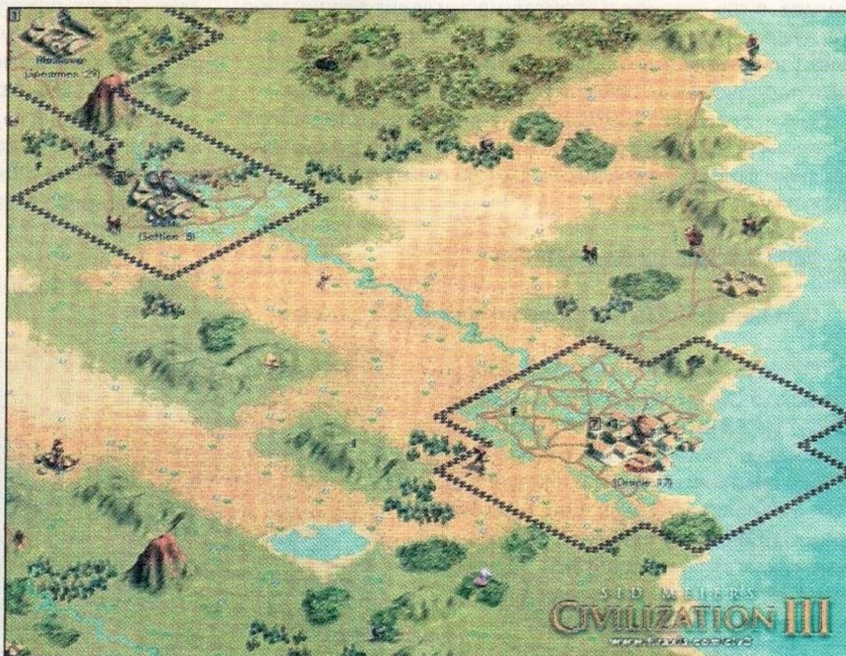
Кто не догадался, речь пойдет о Сиде Мейере. Да, Counter-Strike придумал вовсе не он. Кругом, бегом марш! Бывает, заблудился человек. Хорошо хоть, остальные глупых вопросов не задают. Сид снова всех удивил. Civilization III еще в разработке, а он уже делает Sid Meyer's Sim Golf. Естественно, игра Мейера без стратегических элементов вроде как и не игра вовсе (между нами, это вообще ко всем играм относится, однако, тсс, нас могут

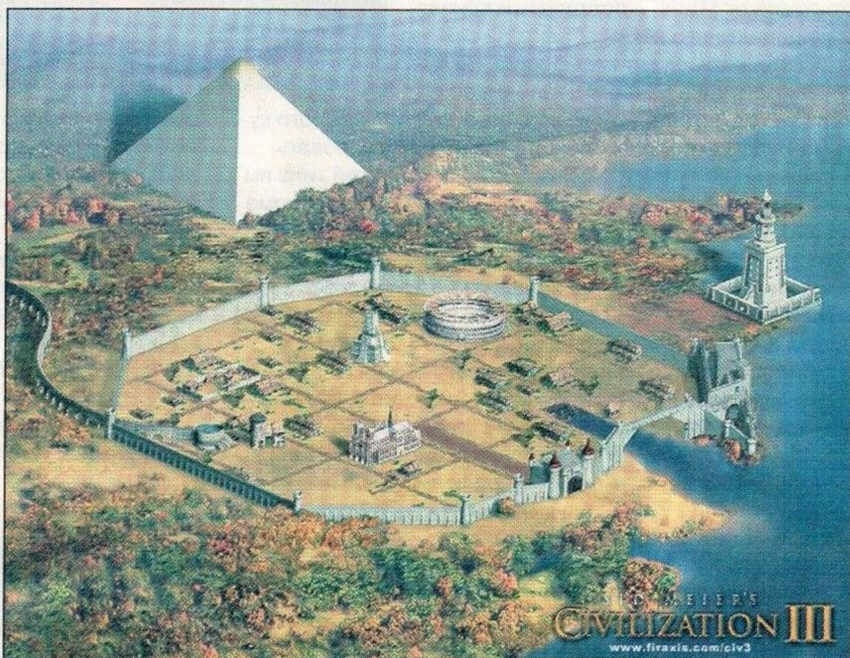
неправильно подслушать), так что спортсмены могут не тянуть к этому гольфу свои загорелые мускулистые руки. Но о гольфе чуть позже...

По просьбам читателей, сетовавших на нехватку информации, наш раздел возвращается к Civilization III. Игра растет и крепнет. Усложнена экономическая модель, к абстрактным "щитам" и пище добавлены еще два типа ресурсов. К первому относятся специи, шелк и бриллианты, эти предметы роскоши повышают уровень счастья подданных (а ему нужно уделять особое внимание, ведь даже победоносная, но затяжная война способна так расстроить население, что ее придется прекратить). Второй тип – это железная руда, нефть и уран, они необходимы для производства специальных юнитов и зданий.

Эти усовершенствования влекут за собой усложнение торговых отношений. Караванные пути, гавани и аэропорты свяжут ваше государство с соседями, и все недостающее можно будет купить. Интересный момент: интерфейс торговли вынесен в экран дипломатических переговоров, и понять, согласен ли партнер на сделку, можно по выражению его лица! Можно будет давить неугодных экономическими мерами, скажем, добиться от всех соседей нашего противника введения эмбарго и оставить милитаризованный Китай без урана для его ядерных ракет. И это еще не все, обещают возможность культурной экспансии. Библиотеки, церкви и прочие очаги культуры и религии дают нам специальные очки, благодаря которым мы сможем распространять свое влияние на соседей.

И, наконец, Firaxis показала-таки общественности игровые скриншоты, дав пищу для размышлений. Игра сильно похорошела, но при этом осталась такой же узнаваемой, взять хоть city view. Сразу понятно, где тут водопровод, где пи-





рамида, а где стадион с храмом, но выглядит все на порядок лучше. Юниты отрендерены в 3D и хорошо анимированы (свидетельствуют счастливчики-очевидцы), полностью перерисованы тайлы, составляющие карту мира. В общем, если дата выхода не сдвинется, многие рискуют провести новогодние праздники не под елочкой, как нормальные люди, а за компьютером. Не самая плохая перспектива.

Занятие для джентльменов

Сид Мейер работает над симулятором гольфа

Слухи ползли по миру, будоража умы. Зачем это Сид Мейер зачастил в офис Maxis? На E3 ситуация прояснилась. Итак, официально объявлено о том, что в Firaxis Games разрабатывается Sid Meyer's Sim Golf, а основатель Maxis Уилл Райт (Will Wright) принимает активное участие в проекте, помогая Сиду советами. Такие отцы-основатели – неплохой задел для того, чтобы на выходе получить хит.

Суть игры, как и многих других sim-стратегий от Maxis, – построить и привести к процветанию некий объект. На сей раз таким объектом будет гольф-клуб. На полученном в наше распоряжение участке в одном из шестнадцати живописных уголков земного шара мы будем строить поляну для гольфа. Планировать расположение лунок и различных неприятностей типа ям с песком и водоемов, размещать вспомогательные помещения, такие как refreshment stands и отели, засаживать окрестности деревьями и кустарниками, нанимать обслуживающий персонал, от официантов до мальчиков, чья задача – вытирать мячи от налипшей травы и грязи. Игроки проголосуют за наш golf course рублем, если им понравится; состояние банковского счета позволит нам развивать клуб дальше. Но и тут не все так просто, каждый спортсмен - личность со своими параметрами, биографией и даже настроением, поэтому возможен импорт персонажей из The Sims. К примеру, если два реальных коммерсанта придут к нам обсудить детали своей сделки, попутно гоняя мячик, и отвратительное впечатление от поля расстроит намечавшийся бартер, вряд ли они еще раз заглянут в клуб.

Кроме того, данная игра является еще и симулятором. В своем клубе мы держим на цепи "мастера игры" - эдакого домашнего чемпиона, который всегда готов сыграть с гостями. Правда, контроль над игроком во время матча далеко не полон, о Links тут мечтать нечего – максимум, на что можно повлиять, так это на модель поведения спортсмена (осторожная игра или, напротив, рискованные удары). Все зависит от его характеристик, которые, в случае победы, можно нарастить за счет заработанного опыта. И это еще один интересный момент игры... Релиз запланирован опять же на конец года. Жаркая зима намечается.

Раскопай свои подвалы

Bioware уже полгода разработать ролевую игру во вселенной Звездных Войн

Изрядное время назад (уж не помню когда, а любопытный читатель выяснит это, пересмотрев подшивку Нави) мы сообщали, что Bioware планирует разработать ролевую игру во вселенной Звездных Войн, сменив мечи обычные на лазерные, а магию перековав в джедайские силы. И вот, пожалуйста: уже известно имя (Knights of the Old Republic), время действия (приблизительно за 4000 лет до событий киносаги) и движок. Тут, правда, небольшая проблемка: кроме того, что он новый и трехмерный, не сказали ничего, хотя вполне можно предположить, что на нем же будет работать и Torn (хотя это не более чем досужие размышления). Весьма, весьма любопытственно, особенно учитывая, что ребята уже полгода как ее делают.

Вот как надо зарабатывать!



Star Wars Galaxies будет состоять из двух частей

Что-то сегодня у нас много звездно-военной тематики. Дело, собственно, в том, что сейчас разрабатывается здоровенная и априори успешная MMORPG (расшифровываем в последний раз: Massive Multiplayer Online RPG) Star Wars Galaxies. Циркулировавшие некоторое время слухи о том, что космические полеты и не менее космические сражения не войдут в игру, подтвердились. Однако в LucasArts призадумались и поняли, что, во-первых, без этих компонентов игра во вселенной Звездных Войн будет иметь совершенно кастрированный вид, а во-вторых, их же можно выпустить отдельным аддоном и срубить еще немного долларов. Так держать, дядюшка Лукас, пепел Гейтса стучит в твоем сердце!

Действие третье: те же и Фоллаут

Black Isle снова пускают слухи о третьей части постапокалипсического хита



Пугают, ох, пугают общественность руководители Black Isle. Вот опять напустили слухов о неизбежности третьей части, даже назвали наиболее вероятную кандидатуру лид-дизайнера Криса Авеллона. Личность эта весьма опытная: в Fallout 2 он создал New Reno, а уж в Planescape и вовсе был всему головой. Но не это главное, а то, что однозначно заявлена трехмерность и реалтайм. И если по первому пункту возражений нет и я первый брошу в воздух чей-нибудь чепчик, то второе меня разочаровывает. И кого, спросите, не разочарует? А вообще, сдается мне, что пока в Black Isle не разберутся с Torn, Fallout 3 вряд ли перейдет из категории разговоров в категорию реальных дел.

Тенденция, однако...

RPG от Interplay заразились трехмерностью

...и очень, на мой взгляд, правильная тенденция прослеживается в последних разработках от Interplay. Я имею в виду полномасштабный переход на трехмерность, причем в играх разных подразделений компании. Тут и Torn,

Демиурги

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

www.etherlords.com

www.nival.com

1С® Фирма "1С"

NIVAL INTERACTIVE

Выход игры: IV квартал 2001 г.





отметившиеся в этих новостях Fallout 3 (буде таковой выйдет) и Knights of the Old Republic. Вот и в туманных разговорах о Baldur's Gate 3 тоже была решительно отвергнута сама мысль об использовании в продолжении сериала Infinity или любого иного плоского движка, хотя это уже само самой разумелось. Что ж, я разделяю и поддерживаю, лишь бы только увлечение 3D не совмещалось с чрезмерной любовью к реалтайму.

Ну вот, приехали

Irrational Games сыпят на голову пепел и говорят правду



Не успели мы поделиться с вами добавками к информации о Freedom Force, как были огорошены совершенно ужасной новостью, точнее, горькой правдой. Разработчики, компания Irrational Games, честно признались, что пока у них готова только половина игры, никак не больше, и что доделывать, доводить и так далее еще надо до-о-олго. Умножаем предполагаемый срок выхода на два и лишаемся радужных надежд к чертовой матери.



Международный тест

Комания Nival Interactive объявляет набор бета-тестеров для игры "Демиурги"



20 июня 2001 г. - компания Nival Interactive объявляет набор бета-тестеров для игры "Демиурги". Бета-тестирование игры начнется в первой половине июля. Выход "Демиургов" намечен на четвертый квартал 2001 года.

Nival Interactive проводит первый международный набор бета-тестеров без каких-либо ограничений по месту жительства для кандидатов. Впервые в истории компании в тестировании нового проекта смогут принять участие не только жители России и стран СНГ, но и игроки из других стран. Мы надеемся, что активное участие в проекте самых широких слоев российского и международного игрового сообщества позволит нам учесть пожелания максимального числа наших потенциальных пользователей. На сайте http://www.etherlords.com в разделе "Бета-тест" размещена web-форма для регистрации кандидатов в бета-тестеры "Демиургов".

Мы приглашаем всех заинтересованных игроков принять участие в работе над проектом. Количество мест для кандидатов в бета-тестеры "Демиургов" ограничено, но значительно возросло по сравнению с предыдущими проектами Nival. Отбор кандидатов по результатам конкурса будет произведен руководителем проекта.

Крылья, ноги или хвост?

Снова про Демиургов



Бурное обсуждение персонажей "Демиургов" на форуме решено перевести от словесных прений в сторону графических образов. Теперь Вы можете взять карандаши, ручки, краски или более современные технические средства и создать эскиз персонажа, который, по вашему мнению, впишется в концепцию игры. Главное, чтобы Ваше творение было отправлено в электронном виде на wish@nival.com, комментарии к характеристикам персонажей приветствуются. Работы с оценкой профессионалов будут выставляться на www.etherlords.com в разделе "Графика". Самые удачные идеи будут взяты на вооружение, а авторы интересных находок получат игры от компании Nival.

Новости подготовили:
J7
Павел Шумилов
Константин Подстрешный
Иван Жилин
Юрий Пашолок




ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3


PC
FOREVER


Game World Navigator Magazine
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА
Game World Navigator
P.O. Box 2
Moscow-182
123182,Russia
www.gamenavigator.com
50

Старшина Степанов

В тылу вероятного противника



Более двенадцати часов полета над холодрыгой Гренландии (так, оказывается, короче), и здоровенный аэрофлотовский Боинг-767 совершил мягкую посадку в международном аэропорту Лос-Анджелеса. Но напрасно я надеялся, что в теплой Калифорнии смогу отогреться. Дудки! Температура в LA была такая же, как и в Москве: что-то около 20 градусов по Цельсию. Ну что ж, загорать будем потом.



▲ День второй. Вид на главный вход



▲ Кусочек Electronic Arts

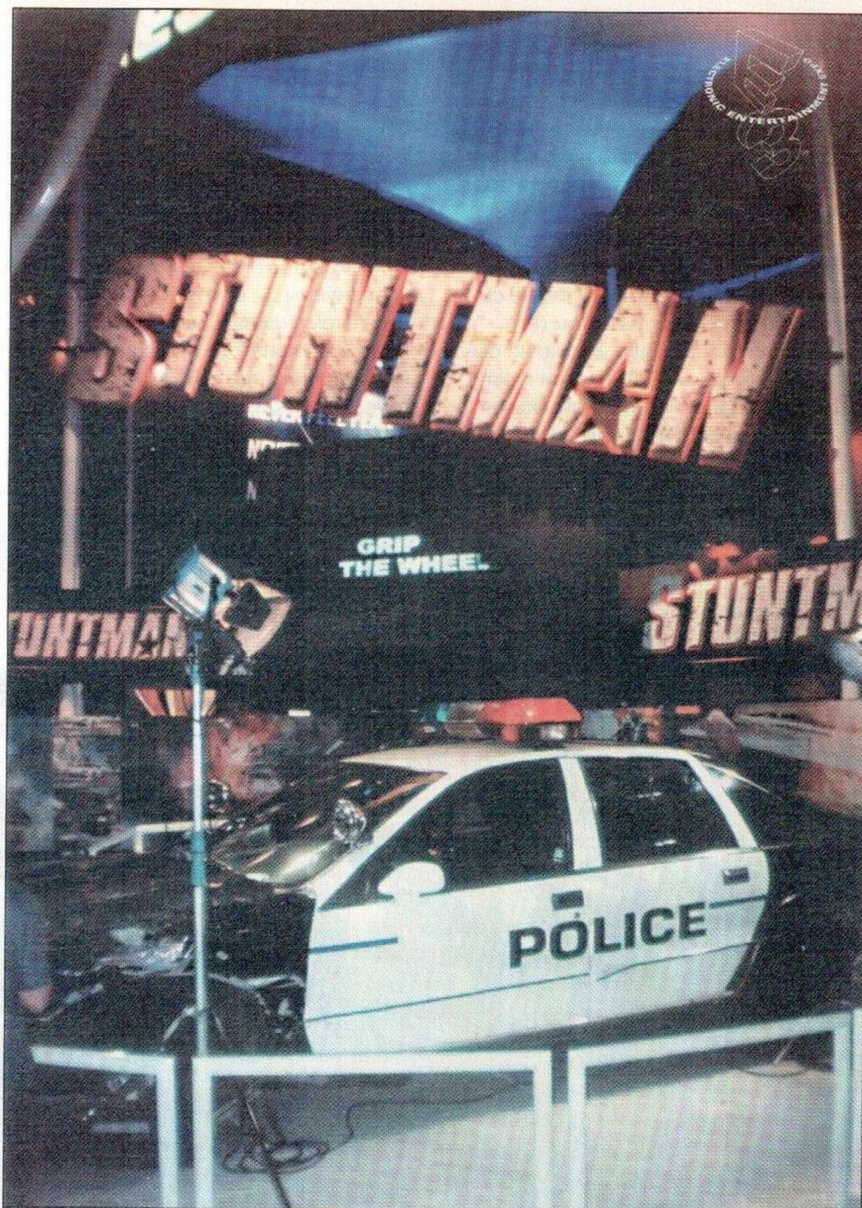
Влегкую пройдя паспортный контроль, вышел на оперативный простор. Вы не представляете, какой там воздух! Благодаря близости Тихого океана, он насыщен каким-то пряным, совершенно чарующим для жителя средней полосы России ароматом. То, что ты находишься далеко от дома, постигаешь почти всеми чувствами.

Надо сказать, что Лос-Анджелес раскинулся на много километров практически по всем направлениям, поглотив многие городки вокруг. Так что очень трудно очертить точные границы этого мегаполиса. Кроме того, Америка, как известно, страна автомобильная и там нет такой плотности застройки, как, скажем, в Москве и вообще в Европе. Соответственно и расстояния от одного пункта до другого гораздо больше. Учитывая то, что общественный транспорт Лос-Анджелеса находится в совершенно неразвитом (по московским меркам) состоянии, то без авто там делать нечего. 50 баксов на такси в один конец напрягает, знаете ли. Есть еще разное количество всевозможных шаттлов и автобусов, но приноровиться пользоваться ими можно не сразу. Ну да ладно, это я отвлекся. Итак, Е3.

Первое впечатление – шок. Шок, в первую очередь, от обилия народа. Трудно сказать, сколько именно посетителей смог принять за время проведения выставки Convention Center, но толпы кругом ходили огромные. Вспоминая наши доморощенные выставки, сразу сопоставляешь объем и размах происходящего. Впрочем, оно и понятно, так как именно на Е3 съезжаются со всего мира разработчики, журналисты и прочие, в разной степени заинтересованные лица. Побеспокоившись о том, чтобы оградить серьезное, в общем-то, мероприятие от нашествия жаждущих дармовых развлечений тинейджеров, организаторы выставки ограничили доступ на Е3 стоимостью самого дешевого билета в 200 долларов (самый дорогой билет на все мероприятия - 450 зеленых) и допуском только тех, кто старше 18. Если бы не эта мера, то было бы просто страшно. Впрочем, нам ли привыкать к очередям и давкам?

После получения баджика с дополнительным красным хвостиком, означающим, что я представитель печатного издания, а не онлайн, что несравненно более солидно, впрямую встал вопрос: куда податься в первую очередь.

Сам выставочный комплекс Лос-Анджелеса (Convention Center) разделен на пять сегментов. Это South Hall, Kentia Hall, Concourse Hall, Petree Hall и West Hall. Как всегда, киты индустрии предпочитают селиться вместе, занимая самые большие площади и совершенно не "стесняясь" возводить на своих стендах почти киношные декорации. Понятно, что Южный холл -



▲ А блондинка куда-то ушла...

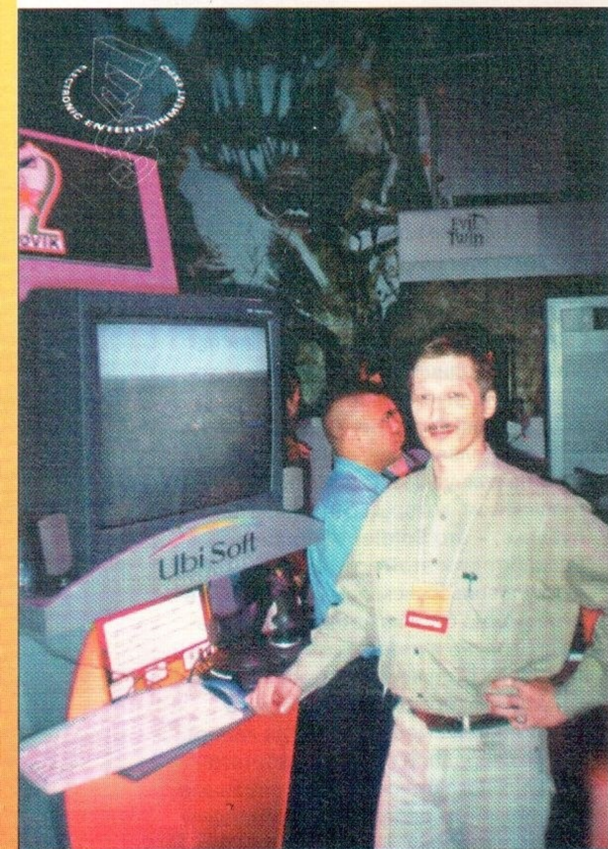
Stuntmen, симулятор автокаскадера. **Infogrames**, помимо вышеуказанной блондинки, завлекала посетителей огромным крутящимся стендом и двумя "ряжеными", представлявшими двух персонажей из очередного адд-она **Unreal**. "Ряженым", похоже, действо, происходящее вокруг, нравилось не меньше, чем посетителям, и они откровенно прикалывались. **Activision**, находящаяся дальше, подвесила над демонстрационными мониторами настоящий полицейский вертолет, который периодически вертел по сторонам прожектором. Винтом, правда, не крутил и, слава Всевышнему, на публику не рухнул. И на том спасибо. Главный хит, который был представлен публике, – это **Soldier of Fortune 2**. Разработчики этой игрушки с огромным удовольствием показывали, что в игре можно бить из автомата не только врагов, но и стекла, которые разлетаются на отдельные кусочки (можно, конечно же, поспорить, что стекла разлетаются именно так, ну да ладно). После очередной порции разбитого виртуального стекла удовлетворенные совершенным девелоперы разворачивались в сторону глазеющей публики, пытаясь насладиться произведенным эффектом. Впрочем, малину им весьма серьезно портила приютившаяся рядом **Gray Matter Studio**, которая приволокла настоящий броневик времен войны, обложив его поддельными золотыми слитками (не иначе как золото партии), но - самое главное - показывала свое новое творение **Return to Castle of Wofenstein**, сделанное под пристальным взором знаменитой



▲ Тот самый броневик

тот зал, где образовался своеобразный клуб игровых лидеров, - представлял для публики наибольший интерес. За полчаса до открытия экспозиции перед входом в выставочный зал и даже на лестнице собралась нешуточная толпа, и, когда в 10 часов открылись двери, народ с ревом кинулся внутрь. Охранники, рискуя быть затоптанными, еле успевали проверять "атакующих" на наличие соответствующего баджика. Помните знаменитые кадры взятия Зимнего из фильма Эйзенштейна? Было очень похоже. Только вместо революционных матросов смотреть игрушки поперла толпа с мобильниками и цифровыми камерами наперевес.

И посмотреть было на что. Первой посетителей встречала **Electronic Arts**, развернув в сторону входа огромный экран и киловаттные колонки. Как только двери в зал распахнулись, по "атакующим" ударил залп демо-клипа EA. Толпа дрогнула, и часть публики застыла, уставившись на экран, и лишь затем, приняв мощный информационно-эмоциональный заряд, стала расползаться в разные стороны, по другим стендам. Сама Electronic Arts соорудила некое подобие средневекового замка, внутри "подковы" которого и располагался большой экран и прочие сегменты, посвященные наиболее значимым играм, которые выпускает этот гигант индустрии. Похоже, спортивное отделение EA поставило перед собой задачу перевести в виртуальную реальность все виды спортивных соревнований, популярных в Америке, включая бейсбол и американский футбол. По крайней мере, тем личностям, которым в тягость отрывать свой зад от мягкого дивана, но очень хочется не только смотреть спортивные каналы, но еще и "поучаствовать", предоставлена виртуальная возможность. Чуть поодаль разместилась **Eidos**, которая повела себя на удивление скромно. По крайней мере, на сей раз того обилия длинноногих красавиц – увы - не было, и всеобщее внимание (помимо игр, разумеется), занимала всего одна блондинка в форме полицейского, которая скучала на пару с покореженным коповозом. И то она была вовсе не из Eidos. Таким вот образом рекламировался



▲ Олег Медокс представляет Ил-2



▲ Возьми два



▼ Юби Софт. Сейчас пойдем смотреть "Ghost Recon"

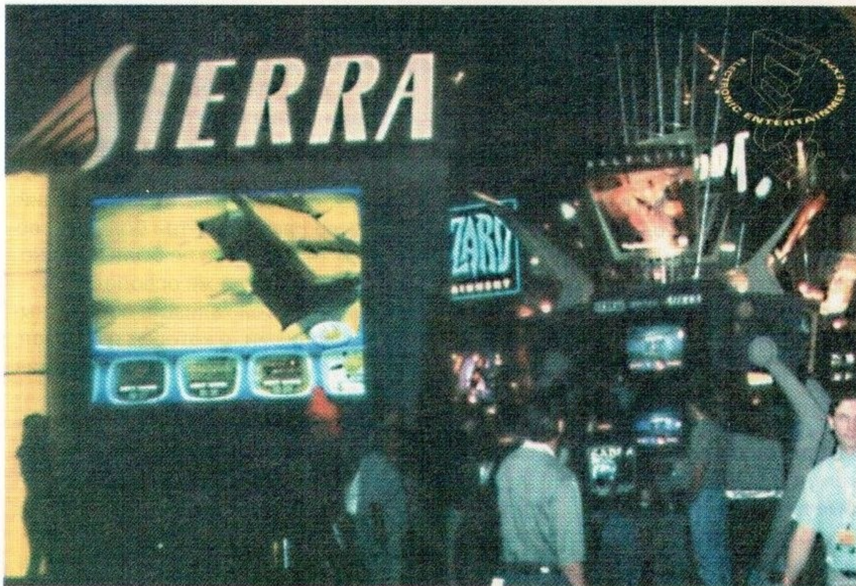
ID Software. Нового Солдата Удачи никак нельзя назвать убогим, но присутствие такого соседа, как Вилли Блашковиц, несколько напрягало ребят, создавших Soldier of Fortune 2. И не зря. Впечатление от "Возвращения в замок Вольфштейн"... В общем, копите денежки на третью джефорсу, так как оно того стоит. Пожалуй, это лучшая игра по графике и по геймплею среди шутеров. Вокруг нескольких игровых терминалов, вделанных в некое подобие крепостной стены, почти постоянно зависала толпа народа, ожидая своей очереди пострелять из виртуального шмайсера по виртуальным фрицам. Меня, к примеру, просто добил момент, когда немецкий зольдат зашвырнул в игрока гранату, подкинув ее сапогом для скорости. Рядышком с броневиком был замечен сам Кармак, которого, весьма довольного собой, просто пожирала глазами какая-то интервьюерша. Кумир-с!

А вот Дюка, тот, который Нюкем, на выставке не было. Столь харизматичную личность, конечно же, не смог заменить ни Сурьозный Сэм (его, кстати, на стенде **Take 2** тоже не было), ни "летающий" по "матричному" **Max Pain**. Так и хотелось спросить разработчиков: "What do you waiting for? Christmas?". Впрочем, разработчики этого долгостроя находятся на финальной стадии (не верится что-то), и, вероятно, они не хотели выставлять сырой продукт на растерзание оголодавшей до новых приключений публике. Традиционно прагматичная Take 2 разместила свою экспозицию весьма своеобразно: меньшую часть представляли собой демонстрационные мониторы, а бОльшую – довольно внушительное огороженное пространство, заставленное мягкими диванами, где расслаблялись те, кто пришел по делу, а не просто поглазеть.

Далее. Расросшийся в последнее время французский издатель **Ubi Soft** демонстрировал несколько хороших игр, из которых стоит отметить следующие: во-первых, это **Tom Clancy's Ghost Recon** - игра, которая подхватывает флаг тактических симуляторов из ослабших рук серии SpecOps. На этот раз, разработчики из Red Storm учли многие ошибки своих предшественников и готовят действительно интересную игру, в которой вам предстоит командовать небольшой группой американского спецназа, действующего там, где прикажет звезднополосатая Родина. Вы правильно догадались, врагами снова оказались русские. По уверениям одного из разработчиков, AI поумнел настолько, что в то время, когда вы действуете одним из бойцов, остальная братия способна действовать вполне автономно (вы можете отдавать им команды в реальном времени на тактической карте) и не только отстреливать внезапно появившихся врагов, но даже залегать, если будет слишком жарко. Правда, во время демонстрации всей непомерной крутости виртуальных американских вояк не менее виртуальный Ваня в ушанке (серьезно!) уложил из своего АК снайпера, которым управлял разработчик. Я сделал все от себя зависящее, чтобы не показать собственного, уж слишком большого удовлетворения от произошедшего. Так держать, Ваня!

Надеюсь, мы сможем более подробно расспросить разработчиков из Red Storm чуть позже и в одном из следующих номеров расскажем об этой игре, оставившей весьма неплохое первое впечатление.

Не терпящим насилие игрокам предложено помедитировать в третьей части **Myst**. Те, кто запал на первые две части, с удовольствием окунутся в очередную часть в свое время нашумевшей игры.



Ил-2 Штурмовик. На западе эту игру представляет Юби Софт, и, по словам Олега Медокса, западное "игровое сообщество" называет ее симулятором №1 на сегодня в общем и на Е3 в частности. Вот только не понятно, почему симулятор №1 был задвинут в какой-то труднодоступный сегмент на стенде французского издателя да к тому же прикрыт другим симулятором Lock On. Впрочем, совсем уж не замеченным творение наших разработчиков не осталось, и Олега Медокса постоянно уводили для переговоров и интервью всевозможные господа. А рядом с монитором с демонстрирующимся "Штурмовиком" периодически собирались кучки виртуальных пилотов, которые после нескольких минут, проведенных за управлением Ил-2 или МиГ-3, могли выговаривать лишь восхищенное "Wow". Все те комплименты, которые Хорнет Ламтюгов раздавал этой игре по демо-версии, я могу лишь подтвердить.

Silent Hunter II. Долгожданная игра, о которой можно сказать, что она практически вышла.

Blizzard. Готовьтесь, дьяболоведы и монстродавы! Expansion Set уже вышел, и этим все сказано. Самому погонять несчастных монстров по очередным подземельям не удалось, так как было слишком много желающих это сделать. Ох, достанется же на орехи Баалу! Помимо этого, компания представляла Warcraft III, который, скорее всего, не сорвет столько аплодисментов, как, скажем, вторая часть. Но видеоролик у этой игрушечки потрясный (как, впрочем, и всегда у Близзарда). Специально для демонстрации этих маленьких шедевров компания установила приличных размеров экран, и проходящий мимо народ обязательно останавливался посмотреть, а кто-то даже и записать на видеокамеру.

Сьерру, между прочим, похоже, скушали. Теперь она находится под пяткой **Vivendi Universal Games**. Как один из результатов – улучшенная версия HalfLife, выпущенная для Sony Playstation 2, с чуть лучшей графикой и небольшими изменениями (так, к примеру, вместо штурмового автомата MP5 теперь в лапах M-16). Вообще, стоит сказать, что консоли наступают. Киты игровой индустрии совершенно не гнушаются выпускать новые игры для ненавистных приставок. Жуть! Но не стоит отчаиваться, так как теперь и у стойких приверженцев PC есть возможность вновь окунуться в те события в Блэк Меса, только теперь мы наденем не Hazard Suite Гордона Фримена или камуфляж Шеппарда, а синюю униформу охранника. Встречайте HalfLife: Blue Shift. Ребятам из Valve, похоже, понравился трюк с перевоплощением, и, боюсь, как бы не пришлось побывать в шкуре инопланетного монстра. Интересно, а в этом случае какие цели были бы у играющего?

Но не халфлайфом единым жив игроман, и у Сьерры есть еще несколько интересных тайтлов. Взять, к примеру, стратегии **Empire Earth**, **Warrior Kings** и **Zeus – Poseidon**. Все это, разумеется, требует внимательного рассмотрения, и лишь потом можно будет вынести окончательный вердикт.

Помимо этого, скоро выйдет RPG в стиле Дьяблы под названием **Throne of Darkness**. Про вышедшую недавно demo-версию Arcanum говорить нечего. Думаю, вы уже играете в эту игрушечку. Иван Жилин, кстати, просил меня расспросить разработчиков, почему в Аркануме так мало крови. Страшный он человек, этот Жилин.

Microsoft на Е3 отметилась выпущенной приставкой X-Box, раскрутка которой затмила собой все остальное. Где-то там, за углом огромного ящика с зеленым крестом, приютились **Freelancer**, **MechCommander 2** и **Age of Mythology**. Мало того, птенцы гнезда Билла Г. тут же на выставке открыли ларек и начали продавать всякую всячину, да еще и организовали запись на первые наборы X-Box. Что с них взять, с буржуев этих.

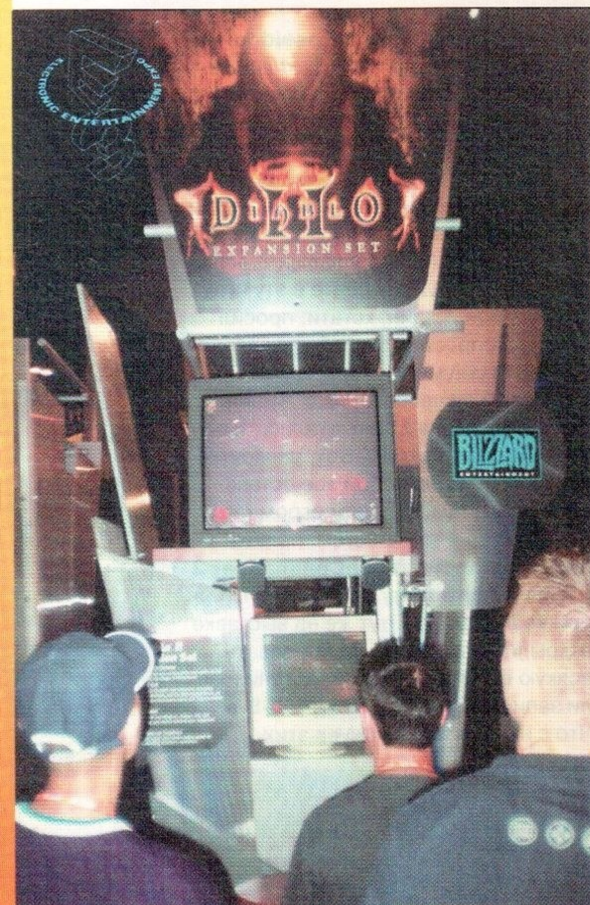


▲ Kentia Hall... Тихо и спокойно

Еще в престижном Южном зале расположилась **Fox Interactive**, которая показывала **Aliens vs. Predator 2**. Графика стала куда более приличной, чем та, что была в первой части, и жуткие элиены будут хрумкать наших морпехов в гораздо более красивой для глаза обстановке.

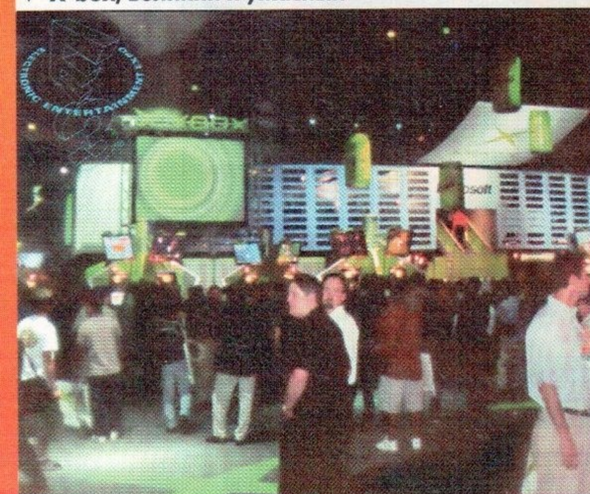
Неподалеку от Фокса разместили свои стенды **Midway**, **Cryo** и **Disney**. Да-да, теперь диснеевская компания, распробовав все прелести рынка компьютерных развлечений, выпускает игры по мотивам своих мультфильмов. Почему бы и нет?

Впечатлил стенд небольшого издателя **Eon**, который представлял **Z2: Steel Soldiers**. На стандартный вопрос " Do you have a press kit?" PR-девушки потребовали с меня визитку журнала, затем попросили развернуть мой бадж, показывающий принадлеж-



▲ **Баалу не уйти**

▼ **X-box, великий и ужасный**



ность к прессе, ну и напоследок вынули из этого баджа вставленную личную карту, имеющую магнитную полоску на обороте, и прокатали ее на своем, почти кассовом аппарате для фиксации того, кто же к ним обращался. Размечтавшись, что сейчас дадут что-то страшно эксклюзивное, я получил... три листика, распечатанных на черно-белом лазерном принтере. Генерал Zod, смотрящий на меня с плаката, довольно осклабился, словно его развеселил произведенный эффект.

Естественно, что при такой концентрации известных названий в зале было не протолкнуться. Повсюду слышались беспрестанные "excuse me", то тут то там народ снимал на цифровое видео все подряд, мелькали вспышки фотокамер, кто-то пытался в этом грохоте разговаривать по мобиле, а кто-то, дорвавшись до заветной игрушки, не хотел отходить и дать другим страждущим прикоснуться к "живительному источнику". Некоторые, побродив между стендами с блуждающим взглядом, садились в уголке прямо на пол (устланный, правда, ковром) и переводили дух. Часть посетителей, набравшись впечатлений до краев, отползала из зала в расположенное неподалеку Compass cafe, где, набрав полные подносы еды, предавалась жевательному и мыслительному процессам одновременно, укладывая огромные гамбургеры в одно место, а полученные впечатления в другое. Помимо этого, в этой кафешке частенько проводились встречи разработчиков, где в более спокойной обстановке обменивались телефонами, информацией и договаривались о дальнейших планах. Где еще могут встретиться и свободно поболтать разработчики из разных компаний, зачастую расположенных не только в разных городах, но и на разных континентах? Я сам не раз видел, как какой-нибудь exhibitor грузил потенциального клиента (партнера/спонсора/дистрибьютора), рассказывая все прелести своего проекта (своей компании/своего подхода/и т.п.), запивая все это чашечкой кофе.

Ну а, подкрепившись, публика вновь двигала в грохот и буйство огней Южного зала или расползалась по другим, достойным внимания и посещения, местам.

Надо сказать, что голодным и обделенным в выставочном комплексе оставаться было довольно сложно. Почти в каждом зале были размещены небольшие кафе, где можно было перехватить что-нибудь пожевать (это не считая специальной "заправочной" для журналистов). Почти на каждом углу висели ряды телефонов-автоматов, а в конце Concourse-холла, более похожего на простой коридор, были установлены несколько станций дармового доступа в Интернет. Впрочем, очереди были почти постоянно и в Media-центре, где подключиться к Интернету могли только представители прессы. Несмотря на то, что станций там было раза в два-три больше, свободных терминалов не было и нужно было ждать, когда же освободится место. А вот той халявы с бесплатными телефонами, о которых я слышал из репортажей о предыдущих выставках E3, больше не было. Рядом со стоящими на столиках телефонными аппаратами лежали объявления, указывающие, что для междугородних и международных звонков нужно пользоваться телефонными картами (которых в расположенном в комплексе бизнес-центре практически никогда не было). Одно плохо, что media center находился на втором этаже Западного холла и добираться оттуда нагруженным ноутбуком, набранными материалами и кипой свежих выпусков Нави до основного сосредоточения интересующих нас компаний было довольно далеко. Все же Convention center в Лос-Анджелесе совсем не маленький. Как, впрочем, и все в Лос-Анджелесе. Каждый день, в конце работы выставки, когда откуда-то из-под потолка раздавалась вежливая просьба освободить залы, в полный рост вставала проблема транспорта. К чести устроителей экспо надо сказать, что между 40 отелями и выставочным центром курсировали бесплатные шаттлы. И это было хорошо. Плохо было то, что комнаты во всех этих 40 отелях были зарезервированы еще за полгода до открытия E3, и мне достался небольшой Хилтон в километрах сорока от Convention Center. Поэтому приходилось занимать очередь на посадку в такси и провожать тоскливым взглядом всех тех, за кем приезжали шатт-



▲ **Кафе "Компасс"...**

лы, автобусы или роскошные лимузины. Некоторые компании, выставляющиеся на E3, затевали большие пьянки-гулянки по вечерам и для этого нанимали длинные белые линкольны, под лобовыми стеклами которых были прикреплены листки с названием фирмы-устроителя предстоящего веселья. Как-то мимо нас проехал белоснежный Хаммер-лимузин (!), чем вызвал большое оживление в очереди и щелкание фотокамер. Так и осталось загадкой, имел ли этот автомобиль какое-то отношение к выставке или просто проезжал мимо. К слову сказать, первая поездка от выставочного центра до отеля обошлась мне в 65 долларов (шоб я так жил!), главным образом из-за того, что на Harbour Freeway мы попали в большущую пробку из-за случившейся аварии. До Соединеннейших Штатов пока еще не дошла волна запретов на пользование мобильным телефоном за рулем, и янки при вождении авто ведут себя крайне свободно: ведя машину двумя пальцами, треплются по сотовому, жрут мороженое из стаканчика и, вообще, наслаждаются жизнью. Но вернемся к выставке.

Кое-кто из больших издателей предусмотрительно отдалился от безумия "главного зала" и предпочел более спокойную и камерную обстановку. Так **Interplay** заперся в довольно небольшом помещении в Concourse Hall, в которое попасть можно было, только имея на руке фосфоресцирующий в фиолетовом свете штамп. Так что тех счастливчиков, кто сумел обзавестись заветной нашлепкой, просвечивали как фальшивые купюры. Зато внутри было относительно тихо и уютно. Царил интимный полумрак и лежала халявная закуска, под которую было очень приятно обсуждать перспективы развития отрасли в общем и издательства Интерплей в частности. Один из представителей этого издателя сумел уделить для беседы некоторое время, и главную тему нашего разговора подсказала обложка подаренного майского номера Навигатора, на котором была изображена сценка из **Fallout Tactics**. Разумеется, Дуга Джонса интересовало мнение об этом недавно вышедшем проекте, и он его получил. Я рассказал, что после выхода FT на вершине нашего хит-парада (на сайте Нави) вновь оказался Fallout 2, потому что игроки, ждавшие продолжения теперь уже культовой саги, получили не совсем то, что ожидали, несмотря на все достоинства Tactics. Обвинения в подкупе со стороны Супермутантов представитель Интерплей отверг (правда, как-то не очень уверенно) и обещал держать нас в курсе того, что касается Fallout 3. Пока что продолжение только в перспективе.



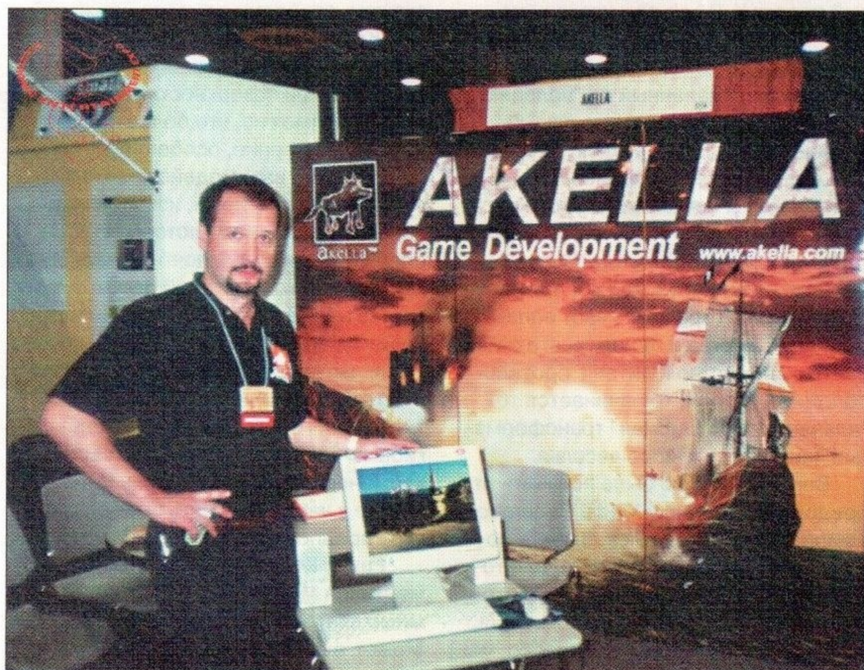
▲ Форпост "1С"

Из представленных этим издателем одиннадцати проектов как минимум три сделаны для Sony PlayStation 2, а из оставшихся нас могут заинтересовать, пожалуй, только следующие игры:

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, - этот add-on, думаю, комментировать не обязательно, так как фанатами знаменитой серии он будет встречен "на ура". Можно лишь сказать, что разработчики из Black Isle серьезно поработали с графическими эффектами и предстоящее зрелище надолго оторвет любителей RPG от реального мира.

Torn – фэнтезийное месилово от третьего лица, чем-то отдаленно напоминающее Myth, только в нашем случае шинкует монстров один персонаж, которым вы и управляете. Разумеется, все это такое из себя трехмерное, ускоренное и, не скрою, красивое.

Lucas Arts поступила примерно так же, как и Интерплей. Повесив на дверях табличку "By appointments only", PR гвардейцы разворачивали всех, кто не договорился предварительно о встрече. Но, использовав силу Джедая, удалось проникнуть за плотно закрытые двери и посмотреть на новые проекты игровой мастерской дядюшки Лукаса. Это аркадные симуляторы **Rogue Squadron 2**, **Racer 2**, action **Jedi Outcast: Jedi Knight 2**, **Obi-Van** и стратегия **Galactic Battleground**. Все это, конечно же, во вселенной Star Wars. Самой непонятной для меня была именно последняя игра, и я уделил ей большее внимание. По впечатлениям от того, что я увидел, это - Starcraft, сделанный во вселенной Звездных Войн. Причем выполнена эта игра с той же условностью, что и творение Близзарда, то есть прилета-





▲ **Алярм! Приставки наступают!**

ют несколько Y-Вингов и, зависнув, начинают долбать из лазерных пушек какую-то постройку на вражеской базе. Никаких там виражей, противозенитных маневров и прочего реализма. Но фанатам знаменитой вселенной понравится.

Компании же попроще сгрудились в Kentia Hall и были просто счастливы, когда на них хоть кто-то обращал внимание. Стоило только остановиться рядом с каким-нибудь, ничего вам не говорящим, стендом, как вам готовы были показать и рассказать все. Пока эти фирмы не переехали в Южный зал, с ними можно нормально общаться. Понятно, конечно, что денежный фактор и раскрутка проекта весьма сильно влияют на то, что нынче в фаворе и цене. Но талантливые разработчики водятся не только в известных брендах, и некоторые проекты выглядели вполне симпатично. Чего там только ни было, в этом Kentia Hall'е! На стендах демонстрировали игры вперемежку с детскими игрушками, джойстиками и чем-то совсем не понятным. Какая-то "ватрушка" в черном трико все три дня скакала на небольшом подиуме, который отслеживал все ее движения и передавал в компьютер. Так сказать, взаимодействовал с реальностью. По корейскому стенду расхаживал боец с пулеметом (почему-то немецким), а настойчивые корейские девушки пихали всем подряд свои рекламки. По примеру корейцев немцы и французы попытались тоже создать национальные павильоны, но получалось у них это, надо признать, так себе. То есть флаги национальные они повесили, но ренегатов, имеющих собственные стенды, было все равно полно. Я уж не говорю о таких гигантах, как, к примеру, обосновавшийся в Южном зале французский Юби Софт, которые давно уже стали вне своих национальных территорий.

Германское издательство **CDV** представило адд-он к игре **Sudden Strike**, в который добавлены еще 30 юнитов и новые миссии, включая африканскую кампанию. Интерфейс стал более удобным, а что касается реализма... Ах, оставьте! Впрочем, коекакие улучшения в этой области есть. Но об этом – после детального ознакомления.

Из наших компаний были представлены **1С**, **Акелла**, **New Media Generation** и **Руссобит**. Причем 1С разместила свою рекламу на последней странице обложки официального каталога E3, и знакомый всем нам логотип мелькал практически везде. Да и стенд у 1С выглядел весьма респектабельно. 1С, кстати, показывала новый проект K-D Lab под названием Perimeter. Пожалуй, это хороший продолжатель дела "Тотальной Аннигиляции", только сделанный по "велению времени". В данном случае самый мощный визуальный эффект оказывает изменение ландшафта во время боя. Снаряды оставляют глубокие воронки, и если есть желание, то можно таким вот образом сносить всевозможные неровности, если, к примеру, какая-нибудь гора закрывает аппетитную цель. А когда в одном месте собирается множество юнитов с противоположных сторон, то начинается тотальная "геологическая" трансформация ландшафта и море веселья.

Весьма забавно было получить от представителей New Media Generation демонстрационный диск. Вместе повеселившись над фактом, что для того, чтобы узнать, какие проекты готовит находящаяся в Москве компания, надо было лететь в Лос-Анджелес, мы договорились о том, что представитель "Навигатора" посетит офис компании с дружественным визитом в ближайшее время.

"Акелла" скромно занимала уголок где-то на задворках, где компания **Bethesda** вовсю хвасталась издаваемой ею на Западе игрой **Sea Dogs**. Надо сказать, что, помимо морских собак (от которых, кстати, представители Bethesda были в полном восторге), этот западный издатель представил еще один, совсем даже неплохой и давно ожидаемый **Morrowind** - фэнтезийную RPG с видом от третьего лица. Некоторых представителей прессы пустили поглазеть на эту игру, реклама которой была развешена по всему западному залу (простым смертным видеть ее не полагалось). Усмотреть, правда, удалось не слишком многое, и я могу говорить пока только о графическом движке и общем визуальном впечатлении.



И здесь мне так и не удалось уловить, чем же Morrowind отличается от, скажем, свободно демонстрирующейся в Kentia Hall **Готики (Gothic)** немецкой компании **Shoe box**. Впрочем, это был лишь поверхностный взгляд, и вполне возможно, что более подробное ознакомление, особенно с геймплеем и взаимодействием игрока с окружающим миром, изменит первоначальную оценку, потому что в обеих играх я видел почти одинаковую картинку: какой-то герой бегает с мечом за несчастными монстрами и дубасит их что есть мочи. Монстры пугаются, пытаются отбиваться от неизвестно откуда свалившегося на них чистильщика, героически (и не очень) погибают, отдавая содержимое своих карманов и немножко экспы. В любом случае у нас всегда есть выбор, какую игру предпочесть, не так ли?

Еще в Kentia Hall скромненько разместился **Midas**, представлявший, помимо всего прочего, **Black&White**. Может, вы слышали что-нибудь об

этой игре? Но никакой там давки, идолопоклонничества и нездорового ажиотажа. Все и так все поняли, узнали, а многие и наигрались до икоты. И все равно кто-то, проходя мимо, останавливался и садился приобщаться, как писал BIB, "к отыгрышу роли высшего существа".

Успех Ultima Online проложил тропу во вселенную интернет-игр. Среди новых проектов, пытающихся завоевать внимание, доверие и деньги у игроков, такие названия, как **Shattered Galaxy**, **Fantasy for you** и некоторые другие. Все это мы, естественно, отдадим на рассмотрение нашему путешественнику Сотнику со товарищи, когда они вернутся из очередного похода.

West Hall же был почти полностью отдан на растерзание приставкам. Там все гремело, сверкало, стреляло и колошматило. Что ни взгляд на экран, то какой-нибудь герой от души колбасит очередного монстра, на котором только что порядкового номера нет. Кровожадные тинэйджеры (все-таки как-то просочились!) оттягивались на всю катушку, пока неподалеку от стенда Нинтендо ненавязчиво так бродили два здоровенных желтых Покемона... М-да. Те немногие представители PC сообщества, которых непонятно каким образом вдарило занимать стенды в Западном холле, сиротливо жались в уголке и, наверное, проклинали себя за то, что сунулись в этот приставочный кошмар. Уж лучше бы обосновались в тихом и спокойном Kentia холле, где на некоторых пустых местах висели листки с указанием, что данная компания переместилась в Южный зал, поближе к лидерам (вероятно, надеясь отщипнуть и себе кусочек внимания и славы).

Игр на E3 было представлено огромное количество, и за три дня просто невозможно охватить необъятное и как следует прошерстить каждый игровой проект. Но кое-какие тенденции все же можно разглядеть. Очень сильно изменилось качество графики, и в 3D уже образуются определенные стандарты, которые все меньше и меньше позволено игнорировать. Например, стоит отметить почти повсеместное использование Motion Capture, придающее движениям персонажей естественность и достоверность. Посмотрев несколько игровых проектов в Южном зале, уже невозможно представить, что можно обходиться без этого, в общем-то, не такого уж и давнишнего нововведения. Еще...

Вас, наверное, удивил заголовок этого материала. Почему "в тылу вероятного противника"? Сейчас объясню. На самом деле, все очень просто. Вначале тебе показывают все прелести виртуального мира, все красоты мегаполигонных персонажей и невиданные графические эффекты. Откуда-то из глубин твоего сознания (хотя, скорее, подсознания) начинает вырываться сдавленное: "Хочу!". А потом... А потом ты узнаешь, с помощью каких аппаратных мощностей тебе можно наслаждаться всей этой красотой. И во весь рост встает вся суровая правда жизни. А состоит она на сегодня в том, что GeForce3 становится почти минимальным стандартом и, чтобы оценить все прелести и достоинства новых игр, придется раскошеливаться на новый чипсет. Само собой, что прочее содержимое вашего компьютера тоже должно соответствовать. Можно называть это научно-техническим прогрессом, гонкой вооружений или происками врагов. Суть от этого не меняется. За всем тем великолепием программного продукта, чем по сути являются компьютерные игры, незримо стоят производители железа. Им даже нет нужды выставляться на E3, так как издатели и производители компьютерных игр и так великолепно рекламируют новые чипсеты и прочее наполнение вашего компьютера. Хотите видеть на своих мониторах то, что я видел на выставке? Готовьте денежки. Лично я уже вношу в свои планы на этот год приобретение графического ускорителя нового поколения.



▲ Чего там только не было...

Не могу упомянуть в связи с этим и еще один существенный момент. Как-то, уже после выставки, когда я вместе с американскими друзьями завернул в приличных размеров супермаркет всевозможной электроники, там, помимо всего прочего, на стеллажах выставлялся новый мощный ноутбук со всякими наворотами, стоивший менее 1200 долларов. В Москве такая же штуковина стоит где-то в районе трех тысяч (не рублей, разумеется). И так практически во всем. Наверное, люди, живущие в России, - самые богатые в мире, если за приобщение к миру 21 века они платят двойную цену. Что-то подобное можно сказать и о доступе в Интернет в США, потестировав который там, я перестал понимать, за что мы платим здесь такие деньги... Впрочем, я отвлекся.

Еще один момент в игровой индустрии – это продолжение эпидемии сиквелов. Вы, наверное, обратили внимание на то, что в перечислении проектов что-то уж больно часто попадается цифра 2. Вот и я обратил. Все, в основном, работают с уже более-менее раскрученными игровыми вселенными, предпочитая ловить волну, поднятую удачным попаданием, и мало кто хочет рисковать, создавая что-то абсолютно новое. Вряд ли это можно назвать творческим кризисом игровой индустрии, но чего-то абсолютно свежего на выставке почти не было. В основном, дело касается улучшения уже знакомого, оттачивания графики, геймплея, исправления ошибок и лишь изредка прорываются такие откровения, как, скажем, Black&White. Что будет дальше? Не знаю. Это вопрос для отдельного разговора.

Три дня выставки пролетели незаметно, и удивительно быстро пришел момент, когда настала пора закругляться. Разумеется, помимо этого короткого репортажа, вас ждут более подробные материалы, посвященные конкретным игровым проектам и тем, кто их готовит. Будем пожинать плоды тех контактов и договоренностей, что были достигнуты на выставке. Есть еще множество впечатлений и интересных наблюдений, требующих своего осмысления и оценки. И, разумеется, времени. Но кое-какие абрисы того игрового мира, в котором мы стараемся быть вашими навигаторами, уже прослеживаются, и мы будем, как всегда, держать вас в курсе. Ну а пока хотелось бы закончить эту статью лозунгом прошедшей выставки:





Дышите глубже: вы взволнованы!
(краткий отчет action-раздела о выставке E3)

В то время как космические корабли бороздят просторы вселенной, а скромные ударники аркадно-шутерного труда в поте лица обихаживают родной action-раздел, несознательная игровая общественность отлынивает от серьезной работы и устраивает себе разные шоу. Что же, им – гамбургеры и пышки, нам – обзоры и шишки. Собранная нашим Старшиной информация, а также детальный анализ выплеснувшихся в сеть сведений позволили нам в полной мере осознать весь ужас творившихся в Лос-Анджелесе безобразий. Коротенько расскажем о них и вам. Читайте и не говорите потом, что не знаете, во что будете играть в обозримом будущем.

Дж. О. Бондер

Сводный краснознаменный оркестр некоторых засветившихся на выставке игр с комментариями и ссылками на навигаторские статьи

Название игры	Издатель/Разработчик	Выход		Ссылки и комментарии
Aliens vs. Predator 2	Sierra/Monolith	Q3	!	Смотри в этом номере
Alone in the Dark 4	Infogrames/Darkworks	Q3		Смотри №47
C&C: Renegade	EA/Westwood	Q2		Смотри №41
Call of Cthulhu	FishTank/Headfirst Prod.	Q4		ужасы, Лавкрафт...
Die Hard: Nakatomi Plaza	Sierra/Piranha Games	Q4	!	Смотри в этом номере
Dragon's Lair 3D	UbiSoft/Dragonstone	Q3	!	Смотри в этом номере
Duke Nukem Forever	GOD/3D Realms	n/a	!	Смотри в этом номере
Dune	DreamCatcher/Cryo	Q3		TPS во вселенной Дюны
Earth & Beyond	EA/Westwood	Q4		Смотри №49
Farscape	Simon&Shuster/Red Lemon	2002		Смотри №49
Freedom Force	Crave/Irrational Games	Q3		Смотри №46
Freelancer	Microsoft/Digital Anvil	Q4	!	Смотри в этом номере
FUEL	Не объявлен/Firetoad Soft.	n/a		Смотри №49
Global Operations	Crave/Barking Dog	Q3		Смотри №46
Gore	4D Rulers	n/a		Смотри №37
Halo	Microsoft/Bungie	2002	!	Смотри в этом номере
Hidden & Dangerous 2	GOD/Illusion Softworks	Q3		preview на подходе
Incoming Forces	Не объявлен/Rage Software	n/a		Смотри №32
Intergalactic Bounty Hunter	Pan Interactive/Creative Capers	Q3		action/adventure (охота за шкурками инопланетян)
Jedi Outcast: Jedi Knight II	LucasArt/Raven Software	2002	!	Смотри в этом номере
Maelstorm	Virgin	2002	!	Смотри в этом номере
Mafia	Take 2/Illusion Softworks	Q3		Смотри №41
Max Payne	GOD/Remedy Ent.	Q4	!	Смотри в этом номере
Medal of Honor	EA/2015	Q4		Смотри №47
Necrocide: The Dead Must Die	Novalogic	Q3	!	Смотри в этом номере
Operation Flashpoint	Codemasters/Bohemia Interactive	Q3		Смотри №47,48
Ozzy's Black Skies	Не объявлен/iRock Interact.	Q4		preview на подходе
PlanetSide	Sony/Verant Interact.	Q3		Смотри №49
Prisoner of War	Codemasters/Wide Games	Q4		побег из тюрьмы во время второй мировой, TPS
Project Eden	Eidos/Core Design	Q3		Смотри №49
Red Faction	THQ/Volition	Q3		Смотри №43
Return to Castle Wolfenstein	Activision/Gray Matter	Q4	!	Смотри в этом номере
Sindbad: Beyond the Veil	Purple Drop	n/a		action/adventure по мотивам снимающегося мультфильма
Skittles: Darkened Skye	Simon & Shuster	Q4	!	Смотри в этом номере
Soldier of Fortune 2	Activision/Raven	Q4		Смотри №49
Spider-Man	Activision	Q3		а вы боитесь пауков?
Star Wars: Starfighter	LucasArt	2002		космосим, порт с PS2 и XBox
Tom Clancy's Ghost Recon	UbiSoft/Red Storm	Q3	!	Смотри в этом номере
Unreal 2	Epic/Legend Ent.	2002		Смотри №48
World War II: Blitzkrieg	Strategy First/Cornered Rat	Q2	!	Смотри в этом номере
Zero-G-Marines	Strategy First	Q3	!	Смотри в этом номере

ALIENS VS. PREDATOR 2

Жанр *FPS*
Издатель *Sierra Studios*
Разработчик *Monolith Productions*
Дата выхода *III квартал 2001 года*

В такую погоду свои дома сидят, телевизор смотрят. Только Чужие шастают...

Матроскин, Хищник из семейства кошачьих

У нас в стране по поводу аббревиатуры AVP2 среднестатистический юзер запросто выдаст: "Что, новая версия антивируса?". Это - с одной стороны, с другой же – разве есть люди, не видевшие "Чужих" и "Хищника"?! Это классика. Все знают, что Сигурни Уивер по степени неубиваемости запросто поспорит с Брюсом Уиллисом и котом Леопольдом вместе взятыми и что простой американский терминатор с австрийской фамилией способен, предварительно извалявшись в грязи, голыми руками начистить жвалы любому инопланетному чучелу.

Первый AvP был хоть не идеальной, но необычной и атмосферной игрой, чем, собственно, и запомнился. Правда, игроки выли и стенали, костеря на чем свет стоит разработчиков, компанию Rebellion, за отсутствие привычных сейвов во время миссии. Патч был в срочном порядке выпущен, сейвы припаяли, но потерянных продаж уже не вернешь...

Сиквел разрабатывает компания Monolith, известная нам по No One Lives Forever и Shogo. Для работы они используют, как нетрудно догадаться, свой движок LithTech 2. Соответственно, изменится и вызывавшая много нареканий архитектура. Отныне будут не только тесные, темные и страшные коридоры, но и нормально освещенные, просторные помещения, по которым не грех и на броневике покататься, а также открытые всем ветрам и непогодам пространства. Очевидцам нравится. В новых декорациях снова сойдутся в кровавой битве Чужие (Aliens), Хищники (Predators) и, как обычно, влипшие в... скажем так, неприятности, людишки (Marines).

Дичь

Да, морпехи влипли. Что им стоило ознакомиться с фильмом "Чужие"? Или хотя бы поинтересоваться, а чего это такого исследовали в лаборатории, которая вдруг перестала выходить на связь... Хотя кто ж им скажет...

Цель, стоящая перед десантниками, проста и изящна – смыться с планеты, желательно живыми. Средства? Какие средства? На что может полагаться хрупкий теплокровный прямоходящий организм в окружении толп монстров? Только на броню и оружие: ножи, шотганы, автоматы, взрывчатку и так далее. И немного на разные технические хитрости вроде "набора юного кулхацкера", датчиков движения и приборов ночного видения. Короче, морпехам не светит. Хотя чудеса иногда случаются, поэтому не исключено, что один-два гуманоида все же доберутся до космического корабля и склеят ласты на Землю. Уноcя в себе зародыши Чужих.

Зверь

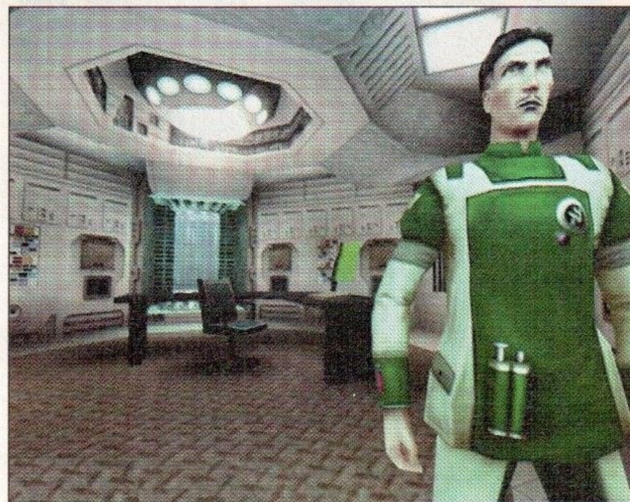
А вот Чужим хорошо, у них праздник. Еды много, и посуду мыть не надо: кого поймал – того и съел, где поймал – там и съел, а кровь украсит коридоры. Схарчим этих орлов – пришлют новых. Красота! Пока людишки испуганно озираются и вглядываются в полумрак, по стенам и потолку с бешеной скоростью к ним уже спешат бойцы невидимого фронта. Зрение Чужих богаче, кругозор шире. Высший шик – подкрасться к ничего не подозревающей жертве и выстрелить в нее выдвижной челюстью-кусалкой. Это укрепляет здоровье, подорванное в боях за освобождение родной Алиенщины. Можно кусать и трупы, но это не так полезно, а главное – стыдно. Свои засмеют, будут дразнить "некрофилом" и "трупоедом". Так что вперед, на поиски двуногих!

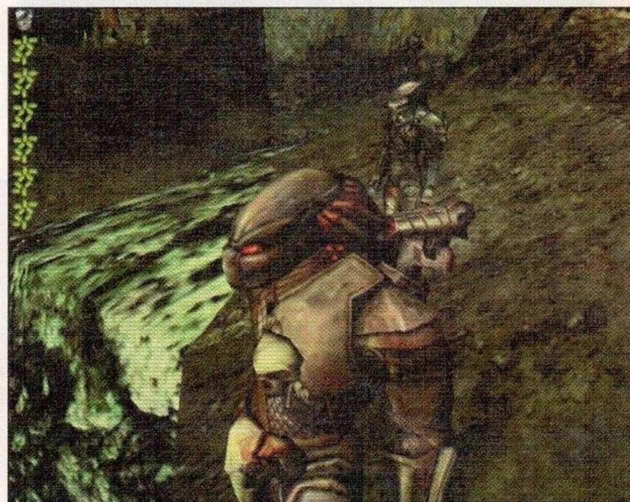
Охотник

При взгляде на Хищника на ум приходит сравнение с танком. Судите сами: несколько режимов зрения, позволяющих успешно выслеживать как теплокровных маринов, так и кислотокровных аликов. Встроенный снайперский прицел. Мощное оружие ближнего боя, к имевшимся лезвиям добавлено еще и копье. Самонаводящаяся автопушка на плече. Возможность лечить себя и становиться невидимым... В общем, по сравнению с остальными участниками вечеринки Predator выглядит как американец, охотящийся на сусликов в степях Арканзасщины. Теперь, помимо инстинктов, зверюгой движет еще и чувство социальной справедливости, стремление, воспетое в кинофильме "Освободите Вилли". Потому как угораздило морпехов взять в плен пару его товарищей... Безумцы! Впрочем, а вдруг в их подразделении есть свой терминатор?

Кто сильнее, кит или слон?

Вот такие дела ждут нас. По семь миссий на каждую сторону плюс многопользовательский режим, который обещают даже сбалансировать. Говорят, Хищник не будет столь безоговорочно рулить, как это было в первой части. Командные сражения "стенка на стенку" (в свете особенностей Чужих возможен также вариант "пол на потолок") и банальный дефматч позволят фанатам выяснить наконец, кто же сильнее – Alien или Predator. Что?! Вы думаете, Marines могут вмешаться в спор? Что ж, дождитесь релиза и докажите слова делом.





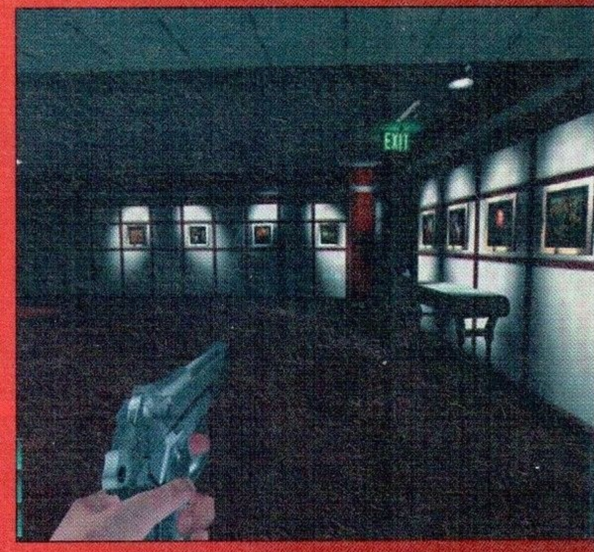


Павел Шумилов



Die Hard: Nakatomi Plaza





Помимо продолжения Aliens vs. Predator, компания Sierra Studios представила на E3 еще один многообещающий проект по лицензии кинокомпании Fox, а именно – шутер на основе классического боевика "Крепкий орешек" с Брюсом Уиллисом в главной роли.

Это далеко не первая попытка игроделов взять в оборот данный фильм. Еще в начале 90-х годов тандем Activision-Dynamix порадовал очень продвинутым по тем временам шутером от третьего лица, который жутко тормозил на XT'шках. Потом была крайне неудачная серия Die Hard Trilogy. Теперь же нам обещают с невероятной степенью детализации смоделировать все 45 этажей небоскреба компании "Накатоми", в котором и будет проходить действие игры.

Разработчики клянутся всем святым (мамой и постером с Брюсом Уиллисом), что действие в их игрушке будет проистекать предельно близко к сценарию фильма. Сами они называют свое детище "режиссерской версией" фильма (т.е. не порезанной в монтажной). В том смысле, что игрок должен будет действовать от лица Джона Маклейна в ситуациях, показанных в фильме, согласно сценарию (около 60% игры), а все пропущенное кинематографом время – согласно задумке разработчиков (40% соответственно).

Сам стиль прохождения будет схож с аналогичным в картине. А именно: многострадальный "грецкий орешек" Маклейн будет ползать по вентиляционным трубам, шахтам лифтов и прочим малоприятным коммуникационным катакомбам, попеременно матерясь и отстреливая террористов. "Hit-and-hide" action во всей красе. Также будет реализована система изменяемого "боевого духа": в зависимости от того, как пойдут дела во время перестрелок, герой будет либо быстрее передвигаться и точнее стрелять, либо наоборот - движения его будут скованными, а прицел неверным.

На данный момент игра еще далека от своего завершения и выйдет только осенью, ориентировочно через месяц после появления AvP2.

Андрей Щур



Dragon's Lair 3D

Жанр *Action/Adventure*
Издатель *BlueByte/UbiSoft*
Разработчик *Dragonstone Software*
Дата выхода *III квартал 2001 года*

В 1983-м году "тот самый Dragon's Lair" мог запудрить мозги. То ли принцесса Дафна пришлась ко двору, то ли романтика драконо-рыцарского средневековья разбудила в душах геймеров что-то необыкновенное – факт тот, что игру раскупали с редкостной прытью и энтузиазмом. Но сейчас элементарный 3D-римейк, созданный с полным сохранением древнего геймплея, провалился бы с устрашающим треском. К счастью, в Dragonstone Software это прекрасно понимают.

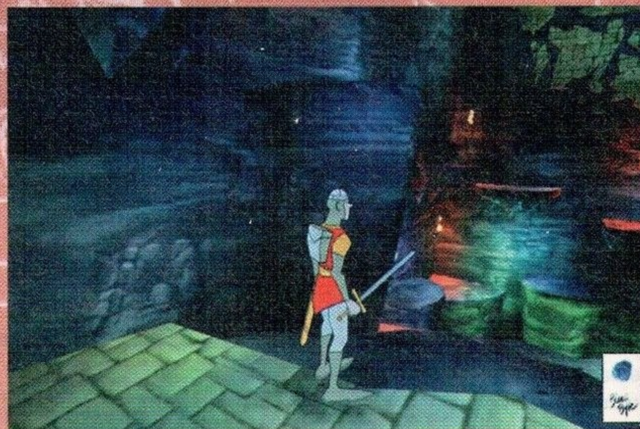
Если кто не знает, игра в DL происходила так: мы видели Дирка (главного героя), выполняющего какое-то действие (езда на лифте, сплав по реке на лодке и так далее); внезапно следовала какая-либо "подлянка" (в случае с лифтом – ветер) и управление Дирком передавалось нам. И нам с помощью джойстика или клавиш надо было удержать бедолагу в центре круга лифта, пока ветер со всей мочи пытается выкинуть его в бездну... Самый кайф игры был в том, что препятствий было много, а жизнь у Дирка одна, то есть жизней-то было три, но вот дох Дирк с первого раза.

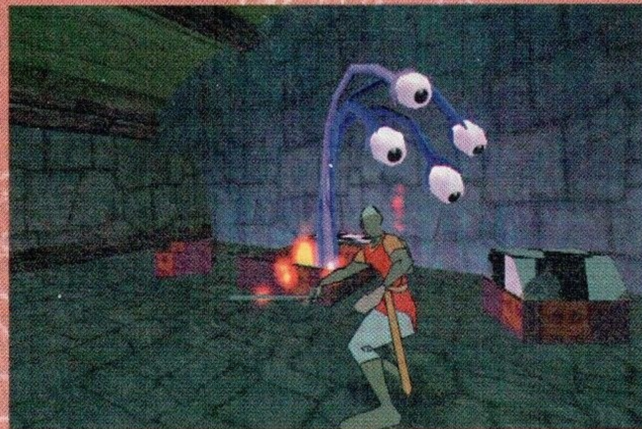
Теперь о нынешнем DL3D. Нам предлагается полностью трехмерная игра, отполированная известными художниками до состояния графики а la 80-е (не используются наиболее одиозные спецэффекты, убранство стилизовано под ручную работу, а персонажи залиты однотонной текстурой и оконтурены черной линией). Совместно с прежним режимом игры (к которому добавят savegame), названным разработчиками "классическим", мы заимеем режим "adventure", представляемый словами "это будет, как в Tomb Raider или Zelda" (фанаты Лары Крофт и поклонницы эльфа Линка с недоверием смотрят друг на друга). Тут Дирку доведется пройти 15 огромных уровней (все тех же локаций по мотивам оригинала), встретить 27 видов врагов (обещаны и любимые персонажи из игры 1983 года) и победить дракона. В руках у героя будет лишь меч, вырастающий в нечто ужасное от power-up'ов, и арбалет.

Как выразился в одном из интервью директор Dragonstone и руководитель проекта Стивен Пэрсонс (Steven Parsons), у разработчиков стоит задача сделать такую игру, увидев которую человек, знакомый с оригинальной DL, сказал бы: "Теперь это настоящий Dragon's Lair!".

Андрей "Dr. Aiboleath" Кузнецов







DUKE NUKEM FOREVER

Жанр FPS
Издатель GOD
Разработчик 3D Realms
Дата выхода IV квартал 2001 года

А Дюк Нюкем должен умереть...
А. Васильев со своим англо-русским словарем в соавторстве с 3D Realms

А год-то, между прочим, юбилейный выдался. Ровно десять лет назад в истории компьютерных игр появился Duke Nukem. Тогда еще маленький и плоский, но уже спасающий мир от козней сверхзлодея Протона. А пять лет назад свет увидел Duke Nukem 3D. Интересно, смогут ли в 3D Realms хотя бы к такому юбилею выпустить свой долгострой, в появление которого уже не верят даже самые ярые поклонники Ядреного Герцога?

Last Action Hero

Ах, какой был слон! Впрочем, почему был? Раз о нем до сих пор говорят, значит, Дюк жив. Характерная черта: другие выдающиеся игры отложились в памяти народной в основном деталями игрового процесса. Doom – атмосферой, Half-Life – кинематографичностью, линейка Quake – мультиплеером, Unreal – красотой... А вот вспоминая Duke Nukem 3D, говорят о главном герое. Да и не вспоминая тоже – с кем в первую очередь сравнивали недавнего кандидата в супермены, Серьезного Сэма? Немудрено. Главный герой у 3D Realms получился на редкость колоритный и стильный. Последний, а на самом-то деле и единственный герой жанра Action. Конкуренты топчутся где-то очень далеко внизу, отпихивая друг друга локтями. Гордон Фримен? Несерьезно равнять интеллигента в очках, волей судьбы обнаружившего в себе задатки коммандос, с суперменом от рождения, одним пинком сокрушающим унитазы. Сэм Стоун? Не тот масштаб, парень явно харизмой не вышел, да и с унитазами в Древнем Египте напряг. Стрэнджер? Сильная фигура, но не тот жанр, вы бы еще Крофтиху вспомнили. Безымянный парень с лысым черепом и позывным "сорок седьмой", пожалуй, подобрался ближе всех, но и ему чего-то не хватает – возможно, слишком молчалив. Остальные безымянные герои создают массовку, помахивая плакатами о запрете культа личности, на что Дюк благосклонно замечает: "Hail to the King, baby!".

Who wants to be в разработке forever?

История разработки DNF достойна того, чтобы о ней написал книгу Артур Хейли. Тут и постоянные уходы разработчиков, второстепенных и ведущих (3D Realms – кузница кадров современного игростроения), и прыжки с движка на движок, лицензирование и переписывание кода с нуля. В данный момент мотором DNF является Unreal Engine, но где гарантия, что боссы 3D Realms не положат глаз, скажем, на модный LithTech? На фоне страданий с культовым персонажем практически никто уже и не вспоминает о "Prey", который, похоже, уже точно never. Вместе с тем разработчики все еще пытаются интриговать публику, раз в год выкладывая по пачке скринов, хотя за четыре года это уже всех достало. Вот и на нынешней E3 никто не увидел играбельной демки, хотя на сей раз общественности показали видеоролик.

WYSIWYG?

Аббревиатура в подзаголовке расшифровывается как "what you see is what you get". Ну, допустим, что мы получим, не скажут даже Кассандра с Нострадамусом (особенно учитывая тот факт, что оба персонажа в живых на данный момент не числятся). А вот то, что видим, можно оценить. Видеоролик, надо отдать ему должное, настраивает на оптимистичный лад. Отчетливо прослеживаются отличительные черты папаши, налицо высокая степень интерактивности окружающего мира: массированные бомбардировки наносят ущерб окружающему, Дюк катается на различных транспортных средствах, от мотоцикла и грузовика до вертолета. Хватает и ненужных, казалось бы, но таких милых сердцу мелочей вроде игры в пинбол (все помнят бильярд из первой части?) или покупки завтрака в автомате. По улицам города снова бегают монстры: как старые знакомые восьминоги, так и новые порождения дизайнерской мысли. И, конечно, телки ("девушки" - пер. с бив.-батт.), общающиеся с крутым парнем Дюком. Неизвестно только, как там с унитазами, но, думается, столь необходимая фича разработчиками упущена не будет.





А теперь пессимизм

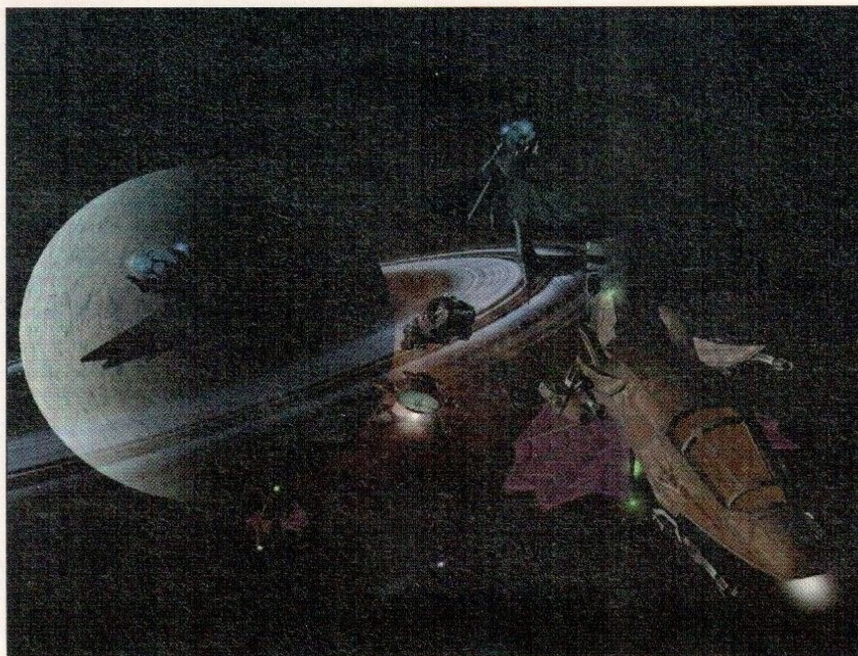
Эти четыре года порядком всех измотали. Эх, Дюк, Дюк... Глупо и неуместно будет звучать финал в духе "так возрадуемся же, братья, и будем с новой силой ждать прихода к нам самого Дюка!". Хотя не исключено, что он действительно придет. И, может быть, даже в этом году. Но это будет другая игра. Возможно, она будет хороша и красива собой, возможно, там будет умный искусственный интеллект, возможно, там даже можно будет пинать ногой унитазы. Но ждать от DNF возвращения Дюка бессмысленно. Прежде всего, потому что мы уже не те, что пять лет назад. Хотя... с каких это пор пять лет – вечность? До пенсии нам еще далеко.

Павел Шумилов



FREELANCER

Жанр *Космосим*
Издатель *Microsoft*
Разработчик *Digital Anvil*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*



Свершилось. Он идет, потомок Privateer'a и Wing Commander'a! Проект, обреченный на успех, и имя ему – Freelancer.

Именно так я хотел начать этот рассказ, когда увидел два рекламных ролика Freelancer'a, приготовленных для E3. Но потом передумал, внимательно изучив всю предоставленную информацию. Есть в игре плюсы и их множество, но, боюсь, есть минус, который все перечеркнет.

Много плюсов

Начнем с главного - с игрового процесса. Ясно, что нас ждет современный Privateer с улучшенной системой миссий. Мы можем летать по космосу из одного конца изведанной вселенной в другой, останавливаясь на разных космических станциях и планетах. На этих планетах и станциях есть бары, где обычно пребывает много разного сброда и где можно заполучить себе на голову новую миссию. Всего обещают около шестнадцати типов заданий: от перевозки грузов до свободной охоты на пиратов. Естественно, можно выбрать любую модель поведения и стать, скажем, самому пиратом. Или торговцем. Или вообще исследователем, воином науки, так сказать. Свобода выбора полная, кроме нее обещают еще и чрезвычайно интерактивный мир, на судьбы которого вы сможете влиять, но который в то же время будет жить своей собственной жизнью. Про то, будет ли присутствовать во Freelancer'e глобальная сюжетная линия, пока точно неизвестно, но некоторые кадры из рекламных роликов косвенно подтверждают его наличие.

Графически Freelancer должен превзойти все, что было до него. Один лишь взгляд на туманности, в которых сверкают молнии, или на фонари космических кораблей, через которых видно пилотов, снимает все сомнения. Да, это будет шедевр, хотя и не ясно, сможет ли он превзойти выходящие одновременно с ним игры.

Взрывы явно взяты из Starlancer'a, да и движок, похоже, тоже. Особо стоит отметить нововведения, например, впервые в космических симуляторах мы увидим знаменитую загадку вселенной – черную дыру. Этот космический "пылесос" выглядит очень красиво, и по некоторым кадрам и скриншотам можно сказать, что нам удастся в игре исполнить мечту всех астрономов: войти в черную дыру и узнать, есть ли что-то с другой стороны и есть ли она, эта другая сторона черной дыры.

Помимо полетов, в игре будет также и часть, связанная с передвижением (на своих двоих) по планетам и звездным станциям. Внутреннее убранство космических станций и их баров выдержано в стиле раннего киберпанка и очень напоминает Omicron'овские аналоги. Персонажи, с которыми придется общаться, выглядят впечатляюще, качество их исполнения стоит почти в одном ряду с персонажами из Blade Runner'a, хотя там, как мы помним, все строилось на вокселях.

И один минус

А теперь о плохом. Точнее, о непонятном. По предварительным данным, во Freelancer'e своим звездолетом можно будет управлять только мышкой, джойстик уйдет в небытие. Обладатели навороченных джойстиков должны сейчас расстроиться, а те, кто и Wing Commander, и Freespace, да и все другие космические симуляторы прошли только при помощи мыши, должны обрадоваться...

Так вот, любители "мышиных" полетов, советую вам присоединиться к обладателям навороченных джойстиков, ибо система управления звездолетом называется американским словосочетанием "Point and Click"! Вдумайтесь! Летит звездолет врага, вы его "кликаете", и ваша машина начинает атаку. Теперь я понимаю фразу разработчиков "космос еще никогда не был таким опасным". Еще бы! Как вообще при такой системе управления маневрировать во время боя?! Зачем в Digital Anvil стали изобретать велосипед, когда у них в Starlancer'e уже была великолепная летная модель?! Чувствуется длань Microsoft, которая из любого шедевра может сделать ширпотреб. Да, так говорят и сами разработчики: их "Point and Click" был специально разработан для предания массовости продукту. Что же, неужто нас ждет просто-напросто аркадный тир наподобие House of Dead?! Надеюсь, что Крис Робертс (Chris Roberts) отдает себе отчет в том, что делает, и не создаст после стольких шедевров откровенно провальную вещь.

Но зато какой!

Можно, конечно, утешать себя тем, что Digital Anvil ваяют новую революционную систему управления звездолетом, которая впоследствии станет alma mater для всех космических симуляторов. Но вот верится в это с большим трудом.

Иван Банников aka Alhok

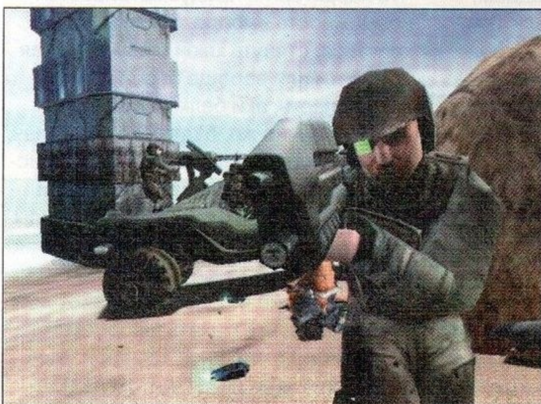


HALO

Жанр *FPS/TPS*
Издатель *Microsoft*
Разработчик *Bungie*
Дата выхода *I квартал 2002 года*

Сказать по правде, Halo на E3 было порядочно. Показывали открыто, не таясь, охотно идя на контакт. Однако нам, к величайшему сожалению, от этого пока ничуть не легче и вот почему...

Виною всему Microsoft с ее идеей фикс последнего времени – платформой X-Box. Продажа этого замечательного творения человеческого гения уже не за горами (ноябрь 2001), а E3 – чуть ли не последний шанс рассказать всем, какое это будет чудо. При чем же тут Halo, спросите вы? О! В Microsoft тоже не дураки сидят – Halo объявлена главным "тайтлом" новой приставки и выпуск ее скоординирован с североамериканским релизом чудо-коробки. Как следствие, в игре не будет того самого мультиплеера, байками о котором нас кормили на протяжении последних двух лет. Ну, вы помните, за любую расу, за любого бойца от снайпера до капитана тяжелого бомбардировщика... и прочие крайне розовые онлайновые мечты будут доступны только после выпуска соответствующего патча, да и то не факт, что он будет.



Не удивительно, что на выставке подробно рассказывалось и показывалось, что может такая классная консоль от MS, которую всенепременно надо купить, чтобы поиграть в великолепную игру Halo. Кроме этого, посетителям ненавязчиво намекали, насколько прекрасна и изумительна игра Halo, выходящая одновременно с появлением такой классной консоли от MS...

PR-акции по этому поводу дополнялись демонстрацией игрового процесса, от которой наиболее нервные журналисты и наиболее экзальтированные представители публики то и дело кричали "вау!" и "мама, это супер!".

А теперь, прежде чем кратко рассказать об игре, пару слов о судьбе проекта на PC. Как заявляют в MS, портирование игры на платформы Windows (а вы разве не знали, что для MS не существует такого явления – PC?) и Mac планируется, но будет осуществлено через несколько месяцев после основного релиза (на X-Box) и не ранее начала 2002 года. Интересна ситуация с системными требованиями (вот где весь блеск и нищета "черного ящика"!): игра должна замечательно идти на машине, уровня P III 733, 64 Mb (а у X-Box больше нет) с ускорителем класса GeForce3...

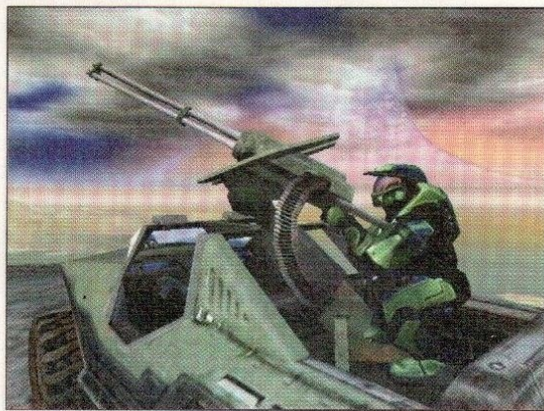
Вернемся к игре – ведь некоторые, наверное, и не догадываются, что такое Halo. А это "sci-fi-супершутер от первого и третьего лица", основанный на самых новейших графических технологиях и на "самой лучшей" физической модели". Мы играем роль некого бойца, волею судеб оказавшегося на древнейшем артефакте какой-то мегацивилизации – планете-кольце, диаметром 10000 миль. Именно это кольцо, вдосталь напичканное разными врагами, неизвестными технологиями и секретами, и называется Halo. Мы вольны бегать, захватывать технику (джипы, катера, самолеты), ездить, плавать, летать, создавать временные союзы с NPC, прорываться в укрепрайоны и зачищать форпосты врага – все это ведет нас к выполнению миссий в помощь матушке-Земле.



Дело в том, что Земля на момент действия игры находится не в лучшем состоянии. Только-только выйдя в космос и создав небольшую империю, ей пришлось крепко схлестнуться с союзом инопланетных рас, называющих себя "Договором". Этот самый Договор, обладая несоизмеримо более крутыми технологиями, быстро поставил землян на место, по ходу дела уничтожив несколько планет. С одной из уничтоженных планет и вылетел корабль с нашим героем на борту. Желая отвлечь силы Договора погоней, капитан корабля ввел координаты неизведанной звездной системы. Не знал бедняга, что там и плавает злополучное Halo...

Андрей "Dr. Aiboleath" Кузнецов





В стане врага

Мы немножечко, одним только глазком! Ведь интересно же, какие не относящиеся к PC имена мелькали на выставке. И, в первую очередь, связанные с хваленым X-Box. Помимо Halo, симпатии публики вызвали следующие игры для него: Gun Valkyrie (красивый экшен от Sega, хотя по сути – ничего особенного), WWF Raw is War (файтинг от THQ, вот уж где PC крыть нечем, так это в жанре файтингов, нашему разделу это особенно обидно) и еще Oddworld: Munch's Oddysee (аркад про симпатичных доходяг мудоконов нам действительно будет очень не хватать).

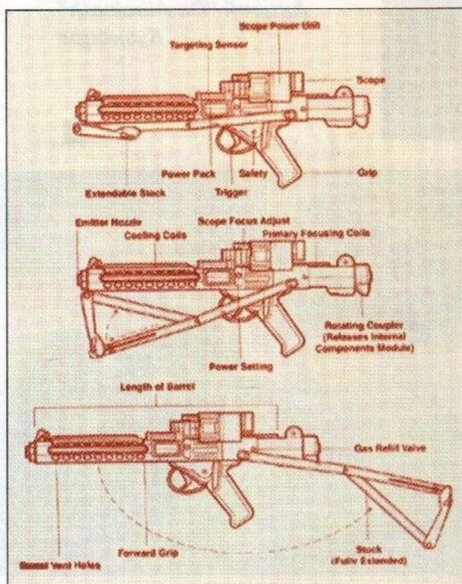
Отметим также, что выставка прошла довольно успешно для конкурирующей с X-Box новой приставки от Nintendo – GameCube. Некоторые наблюдатели даже назвали GameCube главным сюрпризом шоу. Приятным сюрпризом, разумеется, ведь игры для "куба" (в основном представленные самой Nintendo) оказались чертовски красивыми. И интересными... наверное... врать не будем, подробно этот вопрос по вполне понятным причинам мы не изучали.

JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT 2

Жанр *FPS*
Издатель *LucasArts*
Разработчик *Raven Software*
Дата выхода *II квартал 2002 года*

Используй силу!
Напутственная фраза тренера своему подопечному-штангисту

Несостоявшиеся джедаи могут радоваться и запасаться пальчиковыми батарейками к своим перочинным ножам, ибо пришел праздник на их улицу! LucasArts наконец-то официально признала то, на что втайне все эти годы надеялись поклонники сказок дядюшки Лукаса – продолжение Jedi Knight таки будет создано. К слову, беда с этими продолжениями, точнее, с их названиями. И почему это лукасартовцев так тянет быть "ортодоксальнее ортодоксов"? То вторую часть Dark Forces возьмут да и назовут Jedi Knight, теперь вот Jedi Outcast придумали (в приватных беседах игру все равно называют Dark Forces 3). Готов поспорить на голову Великого Йоды, что следующую, четвертую, часть назовут как-нибудь вроде Jedi Did It Again: Jedi Outcast 2. Впрочем, чего еще ждать от людей, которые начинают съемки киноэпопеи из шести частей с последних трех?



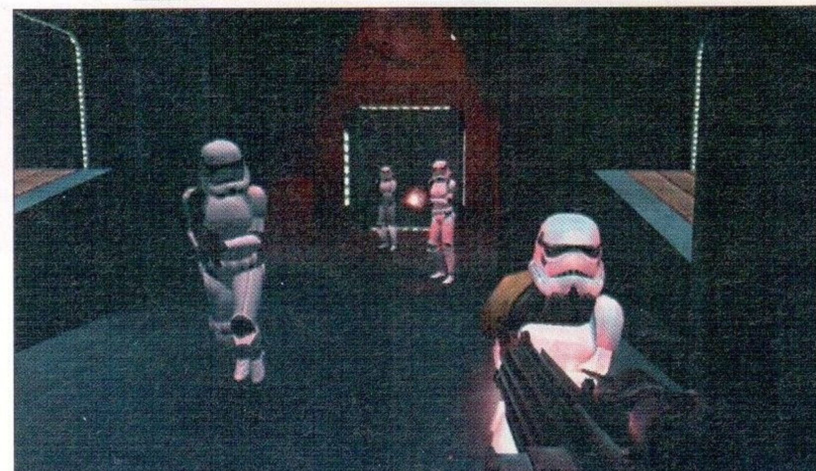
Возвращение джедая

С момента завершения событий JK прошло несколько лет. В предыдущей серии главный герой (прирожденный джедай) Kyle Katarn отомстил за смерть папы-джедая, спас Долину Джедаев от посягательств банды Темных... Ну-ка, давайте хором угадаем, кого? Невероятно, но вы правы – Темных Джедаев! Как мне надоело это слово, которое M$ Word упорно предлагает заменить на "доедай". Буду звать их попросту, по-соседски, немного фамильярно – Джа.

Так вот, растерев темных Джа в мелкий темный порошок, Кайл просветлился и подался в пацифисты. А свой световой томагавк закопал в укромном месте и поклялся никогда не использовать его даже для походов за грибами. Но потом застремался: вдруг кто найдет и порежется ненароком? Выкопал кладенец и отдал на сохранение главному Джа всей галактики Глюку Скайуокеру, а сам продолжил курить трубку мира и думать о вечном. Однако не дремали враги, и снова нависла над Вселенной смертельная опасность. А народишко, надо сказать, при живом-то герое обленился вконец. Чуть какая мелочь типа надвигающегося конца света, как все сразу в крик: "Спаси нас, дядя Кайл!". Вот этим благородным и немного кровавым делом вам и придется заняться.

Убойная Сила

Спасать мир – занятие не для пацифистов. Так что Кайлу, хочет он того или нет, придется вооружаться до зубов. Оригинальный JK, если помните, отличался как раз нетривиальным подходом к средствам, с помощью которых главный герой показывал противникам ареал обитания раков в холодное время года. Спешу вас обрадовать, данный подход изменений не претерпел. Во-первых, обещано множество лазерных и плазменных пушек "почти как в Звездных Войнах". То есть стволы, стреляющие красненькими, синенькими и зелененькими огоньками разной формы, – страсть как интересно, не правда ли? Во-вторых, как настоящий Джа, наш герой может использовать Силу и проделывать с ее помощью различные трюки – дальше и выше прыгать, быстрее бегать, ошарашивать прохожих Lightning'ом и пудрить девушкам мозги при помощи Mind Tricks.





Что характерно, предусматривается возможность выбора. Убить или прокрасться, стянуть ключ с другого края пропасти или вообще перепрыгнуть эту пропасть, аки белка-летяга.

И, конечно же, будет световой меч, любимое оружие джедаев. При его использовании камера автоматически переключится в режим "Кайл прикидывается Ларой Крофт". Впрочем, можно будет вернуться и к привычному виду от первого лица, однако разработчики утверждают, что махать шворцем сподручнее с внешней камерой. Меч еще и подрабатывает щитом на полставки, автоматически отбивая энергетические импульсы. От гранаты, правда, не спасет. А еще обещают, что личное мачете с неоновой подсветкой можно будет использовать как бумеранг, швыряя его в недругов и притягивая назад с помощью все той же джедайской Силы - старый приемчик, но все равно хорошо, что останется.

Ворон Лукасу глаз не выклюет

В LukasArts последнее время очень серьезно относятся к подбору разработчиков, в чьи цепкие когти не жалко отдать святое – лицензию Star Wars. Взгляните на список намечающихся проектов и уважительно поцокайте языком: ролевая игра от Bioware, онлайновый проект от Sony Online и стратегия от Ensemble Studios. Впечатляет? JK2 не отстает – его делает Raven Software, из последних игр которой стоит вспомнить Soldier of Fortune и Elite Force. Почему-то я уже уверен в успехе игры, особенно учитывая то, что движок Raven по старой привычке взяли поносить у id Software. Причем ни id, ни Raven на месте не стоят. Первые на Team Arena научились создавать большие открытые пространства, а вторые встроили в игру свою фирменную систему GHOUL 2 из второго же "Солдата Удачи" и научили движок третьего Q бить стекла. Все это намекает нам на то, что окружение будет красивым и интерактивным, а враги будут умирать долго и мучительно, теряя конечности и истекая кровью. Добавляем множество "театров боевых действий", как знакомых каждому фанату "Звездных войн", так и невиданных, умножаем на продуманный мультиплеер, в котором будут, помимо обычного дефматча, бои на саблях и кооперативный режим... Как ни крути, а нас ждет хит.

Павел Шумилов

MAELSTROM

Мама встречала его корабли
Долго он плавал вдали от земли
Солдатами схвачен, смолою облит,
Больше, чем мертвый, на рее висит Черный Джек...
Tequilajazzz

Жанр	***смесь космического симулятора и шутера***
Издатель	***Virgin Interactive***
Разработчик	***Virgin Interactive***
Дата выхода	***2002 год***

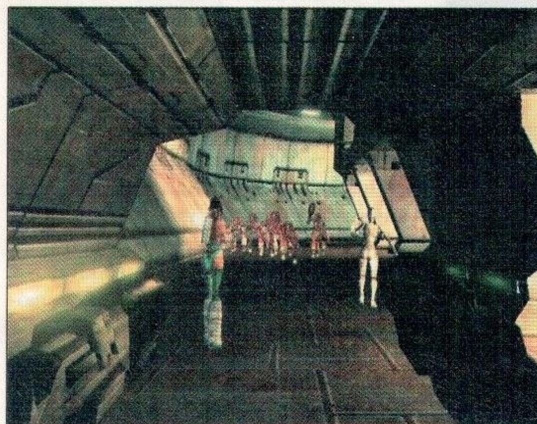


Как известно, в настоящее время фирма Epic Games зарабатывает не столько играми, сколько созданием новых версий своего Unreal Engine и продажей на него лицензий. За примерами далеко ходить не приходится, достаточно вспомнить Undying, разработанный на базе движка Unreal Tournament. Но UT Engine – это уже вчерашний день, поэтому в Epic уже готовят ему на смену Unreal Warfare Engine, движок нового поколения. Первым покупателем стала Legend, в настоящий момент работающая над Unreal 2, вторым же оказалась Virgin.

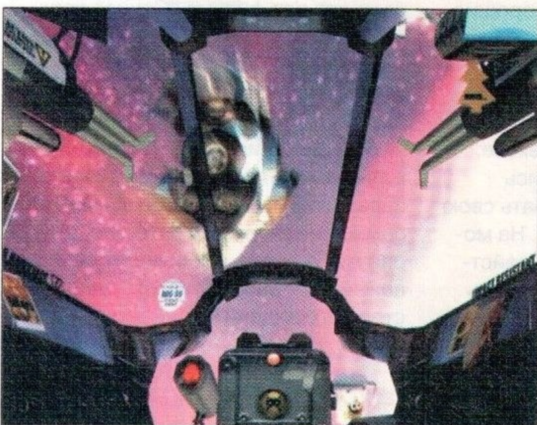
Данное британское издательство специализируется на выпуске игр, скажем так, не первой величины, кроме того, большая половина ее продукции ориентирована на игровые консоли. Вот и Maelstrom изначально предназначался для PS2 и X-Box, но... Буквально накануне E3 было объявлено, что игра будет иметь PC-версию, выход которой должен совпасть с X-Box-релизом. Сие заявление вызвало резко негативную реакцию со стороны Epic, поскольку игра в данном случае становится прямым конкурентом Unreal Warfare. Почему, поймете позже.

Флаг на рее

Герой первого Unreal был преступником, в Unreal 2 мы уже будем в роли звездного шерифа. Разработчики Maelstrom оказались куда более оригинальными, в их игре главный герой будет космическим пиратом. Прибавьте к этому то, что сценаристом выступает не кто иной, как Робби Моррисон, на совести которого знаменитая серия 2000AD (одним из ответвлений этой вселенной является





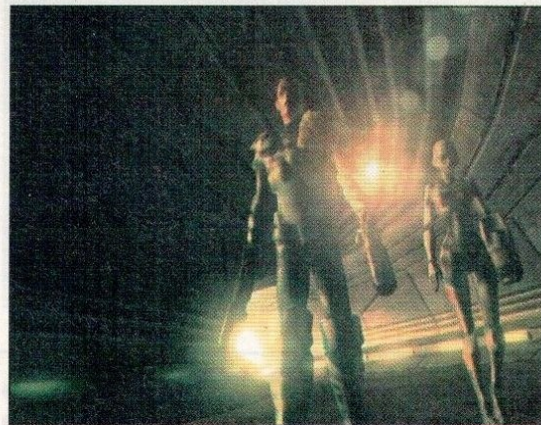


Judge Dredd). Обязанности же главного художника исполняет Джим Мюрей, из-под пера которого вышло немало комиксов по мотивам Judge Dredd и Batman. Словом, коллектив подобрался что надо.

Мир, в котором будет происходить действие игры, получился характерным для пера Моррисона. Основную часть населения Галактики составляют андроиды и киборги, что же касается экипажей многочисленных космических кораблей, то они полностью роботизированы. Естественно, там, где есть торговые суда, всегда найдутся желающие поживиться чужим добром.

Игроку щедрые разработчики предлагают стать одним из звездных флибустьеров. По мере прохождения можно будет собрать себе свору головорезов, а сие означает, что работать придется в команде.

Однако не стоит думать, что Virgin покупала Unreal Warfare Engine ради создания простого космического симулятора. Maelstrom стоит особняком, поскольку является гибридом космического симулятора и... шутера от первого лица. Дело в том, что захват торгового судна в игре включает в себя две фазы: уничтожение кораблей охранения и зачистка космического корабля от команды. Вот тут-то и пригодится знаменитая способность движка Epic Games поддерживать как огромные открытые пространства, так и тесные извилистые коридоры. И вообще, что касается графики, то за нее можно не беспокоиться. Посколь[ку] X-Box и PC-версии игры будут ориентированы на возможности GeForce 3 и DirectX 8, как миниму[м] сто тысяч полигонов в одном ка[д]ре гарантированы.





Тем не менее, не это пугает Epic Games. Движок Unreal Warfare – не только прекрасная графика, но и отточенный сетево[й] режим. В вариантах для PS2 и X-Box это не играло важной роли, [а] вот PC-версия... Учитывая особенности геймплея Maelstrom, мож[но] говорить, что Epic сама себе под[]ложила свинью, продав Virgin ли[]цензию.

Пиратство - не порок

Налицо еще один потенциальный хит с консолей, который имеет все шансы завоевать себе некоторую часть рынка PC-шутеров. Остается лишь порадоваться за Virgin, которая постепенно отходит от своего консервативного имиджа.

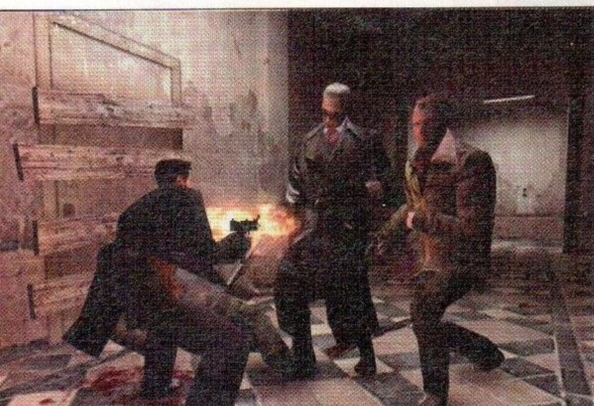
Юрий Пашолок



MAX PAYNE

Жанр *TPS*
Издатель *GOD*
Разработчик *Remedy Entertainment*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*





Я помню проект Max Payne с 1997 года. Именно тогда финны из Remedy громко объявили о новой разработке. Бескомпромиссная задумка про полицейского из Нью-Йорка, бандах, бейсбольных битах под плащами и "быках"-вышибалах повергала публику в шок. Отнюдь не сюжетом – крови в экшенах всегда было хоть улейся. Шок был от первых скриншотов с настоящими лицами на полигональных моделях и от заявления Remedy об использовании в игре только hardware-rendering'а (в 1997 году это называлось – святотатство).

Потом проект регулярно светился на всех тусовках, выдавались сроки релиза, в него приходили новые люди и зарабатывались мини-гран-при за что-то там хорошее и правильное... Наконец, настал май 2001 года. Выставка E3. Не пора ли отчитаться, любезнейшие?

О том, что Max Payne – графическое совершенство, знает уже, наверное, каждый младенец. Игра строится в четко сформулированной кинематографической стилистике последних блокбастеров и использует все наработанные там особенности: "время пули", отклонения, смена ракурсов, замедление действия в самые критические моменты, мощные спецэффекты использования оружия и, что самое главное, хорошая озвучка. К этому прилагается просчет теней, реалистичные текстуры, хорошо срежиссированные световые эффекты... К движку "Макса" не было претензий никогда. Однако нам важнее другое: что завернуто в столь выдающуюся оболочку игры-фильма?

Во-первых, это сюжет о полицейском, которому "нечего терять": семья (ребенок и жена) уничтожена, сам он обвиняется родным департаментом полиции (знаменитый NYPD) в убийстве шефа, а бандиты готовы на все ради его смерти.

Во-вторых, горы реального оружия и перестрелок с настоящей физической моделью (точнее, "киношной" физической моделью).

А в-третьих... В-третьих, это Нью-Йорк – город, в котором Максу предстоит искать правду. Авторами поставлена непосильная задача – виртуально воссоздать Город Контрастов таким, какой он есть. Без прикрас и упрощений. Использованы 5000 фотоизображений, 10 часов видеосъемки, множество чертежей зданий. К работе привлекались местные охранные и технические службы, дабы метро, канализация и другие не видимые миру вещи были также достойно отражены. Разумеется, не забыты жители Нью-Йорка, грязь на улицах, полуобвалившиеся здания трущоб, Гарлем и Маленькая Одесса.

Короче, Максу, а значит и нам, не будет скучно. По крайней мере, хоть с Нью-Йорком познакомимся...

Андрей "Dr. Aiboleath" Кузнецов



NECROCIDE: THE DEAD MUST DIE

Жанр *FPS*
Издатель *Novalogic*
Разработчик *Novalogic*
Дата выхода *III квартал 2001 года*



Буратино утонул, Колобок повесился, а Novalogic объявил о том, что делает шутер в стиле horror. Нет, это не будет новая часть Delta Force на старом движке, все гораздо серьезнее. Оказывается, маньяки из Novalogic "давно хотели сделать что-нибудь особенное", и вот самым особенным в их понимании оказался жанр "готических ужасов" - крипты, вампиры и прочее плохо пахнущее окружение.

Предыстория у будущего шедевра, как ей и положено быть, очень темная. Вампиры, по версии Novalogic, бывают хорошие и плохие. Давным-давно все хорошие вампиры всех плохих поубивали (о, какие хорошие!), случайно оставив в живых (не нашли – те хорошо спрятались) лишь четырех. Те, ясное дело, обиделись и стали тайно собирать свою армию "укушенных". На момент начала боевых действий они как раз собрались завоевать мир. А теперь, внимание, вопрос: кому предстоит уничтожить эту армию и спасти мир? Правильно, одинокой студентке американского колледжа, только что ставшей вампиром! Ей и предстоит с верным осиновым дрыном прошвырнуться по таким местам, как готические монастыри средневековья, городок в южной Луизиане, затерянные храмы в Южной Америке, психушка образца XIX века и так далее.

В создании предназначенного для уничтожения монстрятника участвуют такие маститые художники, как Brom, Oscar Chichoni и Isabel Molina. На их "совести" обложки книг Майкла Муркока, Терри Брукса, множества околофэнтезийных журналов, некоторые монстры для игр TSR, Raven, Broderbund, Id и Blizzard, а также концепт-арт для фильма "Сонная лощина".

Больным местом у Novalogic'овских шутеров, по традиции, являлся AI. "На этот раз, - обещают разработчики, - ситуация резко изменится к лучшему". Глядя в честные глаза этих паразитов, позволю себе все же посомневаться. Ну, скажите мне, откуда они могут знать, как поведет себя раненый зомбенок? Они хоть одного настоящего видели?!

Андрей Щур



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Жанр *FPS*
Издатель *Activision*
Разработчик *Gray Matter Studios*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*

Возвращаться – плохая примета...
Блашковиц, посетивший рок-оперу "Юнона и Авось"

Как ни отнекивался пенсионер William Blazkowicz, как ни переводил стрелки, а "горящая" путевка в замок Вольфенштейн досталась именно ему. Уильяма после недолгой переподготовки вновь отправляют в логово нацистов, под завязку набитое недружелюбно настроенными персонажами. И если бы только замок – впереди у нашего старичка норвежские фьорды, разбомбленные заводы, секретные лаборатории, таинственные подземелья... И никакие зомби, даже очень отвратительно выглядящие и дурно пахнущие, не смогут остановить твердую поступь секретного агента к великой цели и миру во всем мире. Наше дело правое, враг будет разбит, победа будет за нами! Ура, товарищи!

Дежа вю...

Сиквел сиквелом, но надо бы и совесть иметь... Это про сюжет, который беззастенчиво стырен из оригинального "Вольфа". Стоит, переминается с ноги на ногу, честно глядя нам в лицо голубыми глазенками. Истинный ариец, белокурая бестия... Опять предстоит мочить зомби, которых снова в огромных количествах штампует третий Рейх в безнадежных попытках оттянуть свою гибель. Только теперь за главного злодея у нас зам. Гитлера по оккультным наукам Генрих Гиммлер. А начнется все – вы не поверите! – на пороге тюремной камеры в одном из подвалов замка с ножом в руках и пистолетом, валяющимся около трупа охранника. Уильяма снова угораздило наступить на те же грабли.

Подозрительно это все...

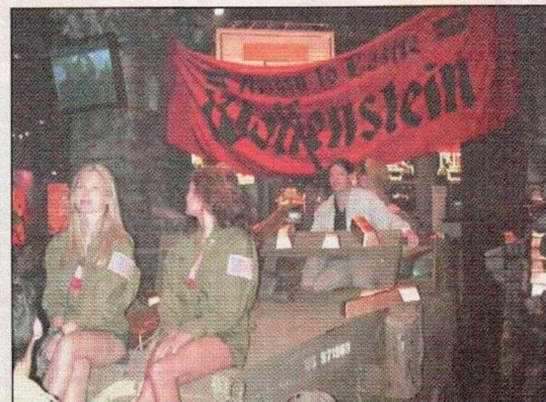
А вот игровой процесс, по отзывам выживших очевидцев, кардинально изменится. Будет и откровенное мочилово с мешками крови и ведрами мяса, но нередко придется также красться, таиться в тени, резать глотки и прятать трупы. То ли Commandos в 3D, то ли Thief в обстановке второй мировой. Странно звучат заявления о том, что респаун врагов в некоторых местах будет бесконечным. Более чем странно! Еще напрягает "новаторская" идея усталости - бегать постоянно не получится и после спурта будет необходима передышка. Приятно, конечно, что врагов обещают сделать экстремально умными – они, дескать, и гранаты от себя откидывают, и за укрытиями прячутся, и при неблагоприятной ситуации стрекача задать могут. Но, в целом, странные какие-то предчувствия...

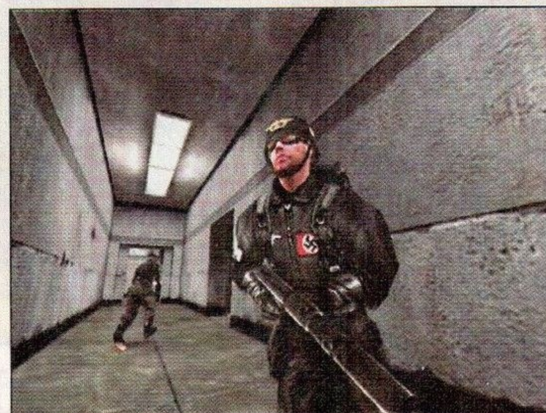
Ждите вестей

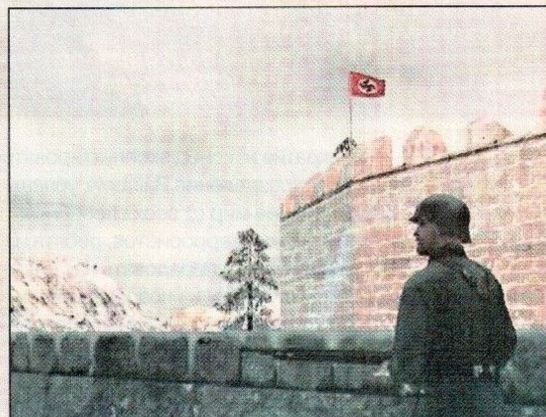
Надежды на лучшее умрут только с релизом. Графическое исполнение проекта впечатляет, игра хвастливо демонстрирует текстуры высокого разрешения, но при этом ухитряется выдавать на-гора под семь десятков fps – движок Q3 в надежных руках талантов из Gray Matter (бывшая Xatrix, мастера стилизации). Окружение интерактивно, практически все предметы можно разрушить, взорвать, сжечь и просто раскурочить. Ждите вестей с поля боя из горящего танка от нашего собкора Уильяма Блашковица.

Павел Шумилов









Победители

Вот небольшая сводка игр, признанных лучшими на E3, по мнению некоторых популярных игровых сайтов.

GameSpot (www.gamespot.com) среди двадцати лучших игр упомянул следующие action-проекты: Earth and Beyond, Global Operations, Jedi Outcast: Jedi Knight II, Max Payne, Medal of Honor, Soldier of Fortune 2 и Unreal 2.

GameSpy (www.gamespy.com) назвал лучшими Medal of Honor, Max Payne, Unreal 2 и PlanetSide (в разделе онлайновых игр).

Выбор сайта WellRounded (www.well-rounded.com): Medal of Honor, Jedi Outcast: Jedi Knight II и Unreal 2.

Выбор PC.IGN (pc.ign.com): Medal of Honor, C&C: Renegade, Max Payne, Return to Castle Wolfenstein, Soldier of Fortune 2, Jedi Outcast: Jedi Knight II и Unreal 2.

Из Top20 VodooExtreme (www.voodooextreme.com): Duke Nukem Forever, Soldier of Fortune 2, Jedi Outcast: Jedi Knight II, Return to Castle Wolfenstein, Aliens vs. Predator 2, PlanetSide, Red Faction, Unreal 2 и победители – Max Payne и Medal of Honor.

Мини-итог данной сводочки: иностранные журналисты, почти как один, прониклись очарованием Medal of Honor и Unreal 2, чуть отстают по популярности Max Payne и Jedi Outcast: Jedi Knight II (по последнему: это просто эйфория от столь порадовавшего общественность анонса, чуть погодя, наверняка, отзывы станут сдержаннее).

SKITTLES: DARKENED SKYE

Жанр *Action/Adventure*
Издатель *Simon & Schuster*
Разработчик *Simon & Schuster*
Дата выхода *IV квартал 2001 года*



Вы любите Замечательные Конфеты Skittles? Как, Вы никогда не пробовали Замечательные Конфеты Skittles?! И вы даже никогда не видели фееричных рекламных роликов про Замечательные Конфеты Skittles?! Ничего страшного, я тоже. А вот на Западе эта серия приключенческих рекламных роликов, красочно рассказывающих о поисках очередной крутой томбрайдершей злосчастной пачки конфет, очень популярна. Популярна настолько, что в Simon & Schuster рискнули приобрести лицензию на созданные в рекламах 5 фэнтезийных миров (по одному на каждый Skittles) и теперь клепают на их основе action/adventure от третьего лица.

Несложно догадаться, что играть мы будем за томбрайдершу и потенциальную жертву диабета по имени Skye. Чтобы удовлетворить свою страсть к сладостям, этой девушке придется пройти все 30 уровней игры, по пять на каждый из рекламных миров и еще пять в одном, не виданном ранее (ну, нам-то легче будет, мы и первых пяти не видели). Прохождение будет включать в себя драки со всеми личностями, охраняющими заветные носители глюкозы, и решение задачек вроде "потяни здесь, чтобы открылось там". Каждый из захваченных правдой и неправдой Skittles будет заключать внутри себя определенные магические силы. Комбинируя их, Skye сможет получить 15 различных спеллов, которые помогут ей в дальнейших стычках с врагом. В каждом из миров Skye надо будет найти по одной части заветной Призмы. С помощью Призмы героиня должна будет расправиться с Главным Злодеем Некротом (Necroth). Кто такой Некрот? Понятия не имею, да и не это главное. Главное то, что он боится Призмы!

Лично меня очень радует, что разработчики сами не слишком серьезно относятся к своему проекту и намерены сдобрить его большой долей юмора через второстепенных героев, в меру своих сил помогающих главной Героине.

Какой вкус у Замечательных Конфет Skittles мы сможем узнать уже в середине этой осени.

Андрей Щур



TOM CLANCY'S GHOST RECON

Жанр *Combat simulation*
Издатель *Ubi Soft*
Разработчик *Red Storm Entertainment*
Дата выхода *III квартал 2001 года*

Прекратив наконец эксплуатировать бедное подразделение Rainbow, успешно избавившее мир от всех способных держать оружие террористов, ребята из Red Storm решили порадовать нас спецназовским шутером на новом движке и поведать о нелегкой судьбе суперсовременного подразделения Ghost Recon.

Товарищи, с превеликим удовольствием спешу сообщить вам, что Запад нас все еще боится! Завязка новой игрушки ясно говорит об этом: в недалеком будущем в России (а где ж еще?) к власти придут ультраправые националисты, что приведет к дестабилизации общего политического положения в Восточной Европе и всеобщему разгулу преступной деятельности. Подрастет новое поколение террористиков, которое уже сможет держать старенькие отцовские АК-74 и которое надо будет срочно "утихомирить". Чем и займется наша бравая компания.

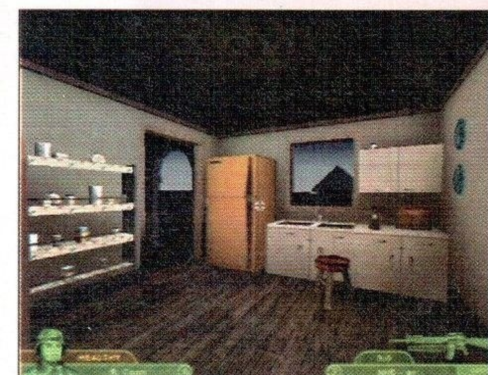
На этот раз подведомственное игроку подразделение будет иметь гораздо более широкий спектр задач в силу своей "милитаристской" направленности. Необходимо будет спасать незадачливых американских летчиков, сбитых над вражеской территорией, взрывать мосты, уничтожать фортификации, тестировать на врагах новые разработки в области вооружений. Ощущается большой перевес в область операций на открытой местности. Размер карт по сравнению с предыдущими работами Red Storm будет увеличен почти вдвое и составит 400 на 400 метров.

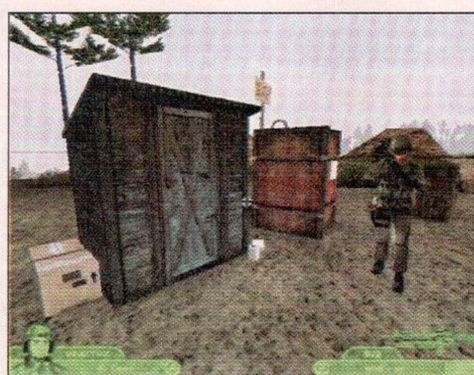
Также будет усилен ролевой элемент для "углубления игрового процесса". Появятся снайперы, саперы, гранатометчики и простые пехотинцы, которые, узнав, что в игру ввели экспу, тут же начнут кидать монетку за право завалить очередного террориста. На протяжении кампании к нашему отряду будут прибиваться всякие "высококвалифицированные спецы", кто из-за идеи, а кто из-за хрустящих "зеленых".

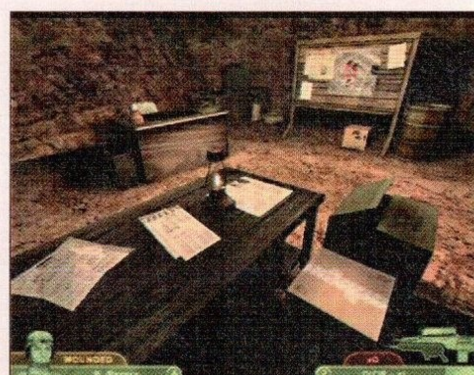
Еще одним нововведением будет модернизированная система отдачи приказов подчиненным. Какая конкретно, пока не раскрывается, но сам факт не может не радовать – предыдущая была уж больно громоздкой и негибкой.

Андрей Щур









WORLD WAR II ONLINE: BLITZKRIEG

Жанр *сетевой Action*
Издатель *Strategy First*
Разработчик *Cornered Rat*
Дата выхода *III квартал 2001 года*

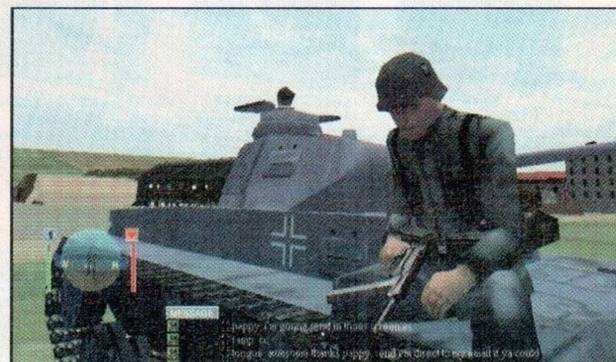
Такого еще не было. Были, конечно, огромные динамические кампании для танковых батальонов, было мультиплеерное небо над Европой, но чтобы попытаться смоделировать Целую войну – это вам не куриц с шотганом гонять!

Уже более полугода команда разработчиков под патронажем Strategy First корпеет над созданием полномасштабного театра военных действий. На E3 они представили демку, воссоздающую оккупацию Франции Германией в 1940 году. Игра позволяет воевать от лица абсолютно любого юнита, будь то пехотинец, водитель танка или пилот Ju-87. В игре уже представлены все использовавшиеся в то время виды оружия и техники, как со стороны немцев, так и французов. Причем степень реалистичности воссоздания находится на приемлемом уровне. Например, осмотреть местность из французского танка Char B1-Bis можно только через смотровую щель стрелка да через люк в задней части танка – командирского люка в башне у них не предусматривалось.

Чтобы не превратить проект в некое подобие World War II: EverQuest, где юниты большую часть времени будут добираться до мест сражений, была разработана особая система: каждый стратегический объект на карте (аэродром, казармы и так далее) обозначается как ключевое место, от которого потом можно начинать захватывать другой ключевой объект. Такая система позволит использовать для сражений только куски карты, включающие в себя опорный и захватываемый объекты, и, отреспаунившись на своей базе, игроки смогут быстро отомстить обидчику.

Игра не предполагает жесткого сценария боевых действий – все будет в руках участников сражений, которые также смогут голосовать за заключение альянсов и направление новых ударов. По мере готовности разработчики собираются вводить в игру разные театры боевых действий: Восточный фронт, северную Африку, Индонезию и другие.

Сейчас игра отдана на растерзание бета-тестерам, и те во всю уже гоняют по полям Бургундии, выискивая фрицев и баги. Всем остальным предлагается подождать до начала осени, когда и они смогут подключиться к виртуальной войне. Но, как предупреждают сами разработчики, если французы войдут в Берлин в 1940 году, то игра закончится...



Андрей Щур



ZERO-G MARINES

Жанр *Action*
Издатель *Strategy First*
Разработчик *Strategy First*
Дата выхода *III квартал 2001 года*

Среди представленных на E3 новинок компании Strategy First для action раздела довольно интересным оказался их проект Zero-G Marines. Он представляет собой вариацию на тему ставших теперь модными тактических шутеров, но на сей раз в открытом космосе.

В недалеком будущем, когда человечество более-менее освоит пределы Солнечной системы, для разборок в околопланетном пространстве и внутри орбитальных станций будут изобретены бронированные скафандры – Exo-Shells. В качестве командира отряда космодесантников в таких вот суперфуфайках вы и будете посланы на орбиту Юпитера выяснить, каким очередным вирусом умудрилась заразиться команда "яйцеголовых" в тамошней космической научной лаборатории. Что там будет дальше, разработчики утаивают, но мы-то с вами знаем - это однозначно происки зеленых человечков aka сектоидов!

О физике в будущей игре. Вам нравятся полеты в невесомости? Тогда вам, несомненно, придется по душе здешняя свобода передвижения – ведь вне космических станций и кораблей, где существует искусственная гравитация, на игрока будут действовать только тяга от заплечных движков да отдача от используемого оружия. Всяких там лучеметов и силовых щитов еще не изобрели, так что обходиться придется старыми добрыми миниганами и рокет-лаунчерами. Полной реалистичности происходящего разработчики не обещают – дескать, неинтересно будет. Верю, а всем не верящим советую почитать что-нибудь из мэтров sci-fi: Хайнлайна, Саймака и иже с ними. Они все эти эффекты безвоздушного пространства очень тщательно выписывают.

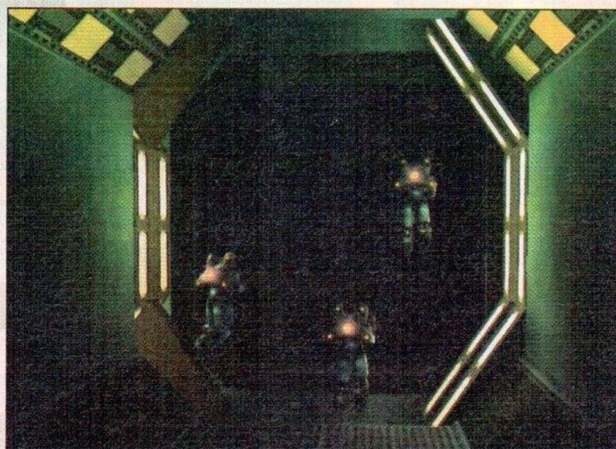
Как уже упоминалось, боевые действия в новой игре будут вестись в открытом космосе, на поверхности космических станций и кораблей, а также внутри них. Миссии будут включать в себя зачистку местности, освобождение заложников и захват стратегических объектов. Не исключено, что в игру будет включен элемент менеджмента a la X-Com, так как в процессе прохождения игры отряд окажется отрезанным от поставок с Родины.

Выход игры намечен на начало осени.

Андрей Щур







Бука®

Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "Бука" предоставляют возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

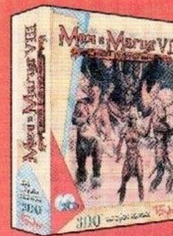

ВАНГЕРЫ
(1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 142 Jewel 80 руб.(90 руб.)


РУССКАЯ РУЛЕТКА 2
(1 CD; 3D action/симулятор)
Код 125 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Петька и ВИЧ спасают Галактику
(3 CD; квест)
Код 121 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 122 Jewel 240 руб.(270 руб.)
Код 123 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб.)

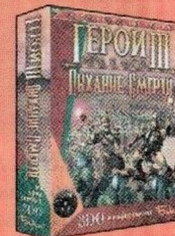

Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 118 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 138 Jewel 160 руб.(180руб.)


JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ (2 CD; стратегия/RPG)
Код 102 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 103 Jewel 160 руб.(180 руб.)


Орда: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 120 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Герои Меча и Магии 3
(1 CD; стратегия)
Код 111 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 112 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Герои Меча и Магии3: Дыхание Смерти
(1 CD; стратегия)
Код 113 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 114 Jewel 80 руб. (90 руб.)


GTA2 : БЕСПРЕДЕЛ
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 101 Jewel 80 руб.(90 руб.)


ГРОМАДА
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 116 Jewel 80 руб.(90 руб.)


ФЛАНКЕР 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 390 руб. (420 руб.)
Код 128 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код 107 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 108 Jewel 80 руб.(90 руб.)


АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ"
(2 CD; мультимедиа)
Код 104 Box 270 руб. (300 руб.)


ШТЫРЛИЦ
(1 CD; квест)
Код 129 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 130 Jewel 80 руб.(90 руб.)


АЭРОПОРТ
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 106 Jewel 80 руб.(90 руб.)


ВОЯКИ
(1 CD; Аркада)
Код 132 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 133 Jewel 80 руб. (90 руб.)

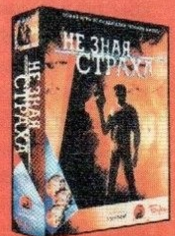

КРЕСТОНОСЦЫ МЕЧА И МАГИИ
(1 CD;Action/RPG)
Код 134 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 135 Jewel 80 руб.(90 руб.)

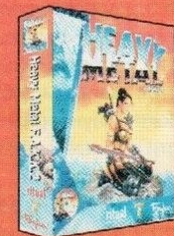

РЫЦАРИ ПОДНЕБЕСЬЯ
(1 CD;Action)
Код 136 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 137 Jewel 80 руб.(90 руб.)


ГОТИКА МАРСА
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 260 руб.(290 руб.)
Код 141 Jewel 80 руб.(90 руб.)


ВТОРЖЕНИЕ: ВЫЖЖЕННАЯЗЕМЛЯ
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 146 Jewel 80 руб.(90 руб.)

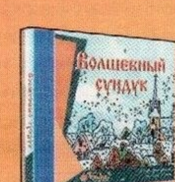

ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 148 Jewel 80 руб. (90 руб.)

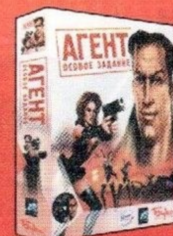

НЕ ЗНАЯ СТРАХА
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 150 Jewel 240 руб.(270 руб.)


HEAVY METAL FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб.(290 руб.)
Код 152 Jewel 80 руб.(90 руб.)


ПОРУЧИК РЖЕВСКИЙ
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (90 руб.)


Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб.(90 руб.)

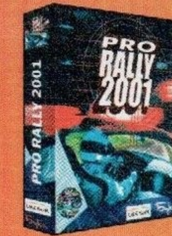

Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (90 руб.)


АГЕНТ
(1 CD;Квест)
Код 173 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 174 Jewel 80 руб.(90 руб.)


ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: ВОИНЫ СТЕПЕЙ; ПРЕИСПОДНЯЯ
(2 CD;Стратегия)
Код 161 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 162 Jewel 160 руб. (180 руб.)


ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: СХВАТКИ ДРАКОНОВ; ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ
(2CD;Стратегия)
Код 171 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 172 Jewel 160 руб.(180 руб.)


ШЕРЛОК ХОЛМС: ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ
(1 CD;Квест)
Код 163 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 164 Jewel 80 руб.(90 руб.)


PRO RALLY 2001
(1 CD;Симулятор)
Код 165 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 166 Jewel 80 руб.(90 руб.)


РУНА
(1 CD;Action)
Код 175 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 176 Jewel 80 руб.(90 руб.)

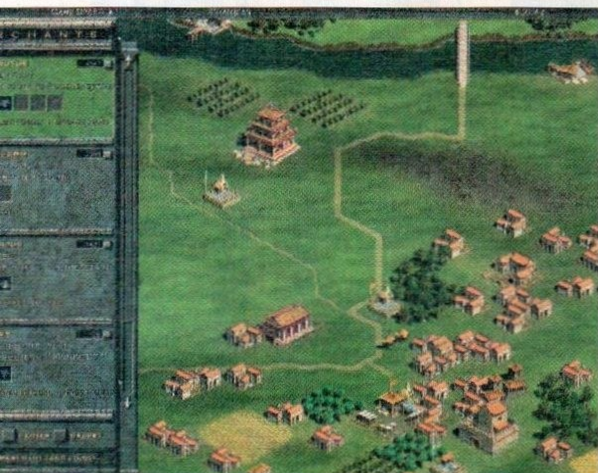

Метаморфозы
(1 CD; сборник)
Код 178 Jewel 80 руб. (90 руб.)

Небольшой стратегический календарь с комментариями и ссылками на навигаторские статьи

Название игры	Издатель	Выход	Ссылки и комментарии
Sudden Strike	CDV	Q3	адд-он
Myth: Green Berets	TAKE 2	Q3	Вьетнам на движке Myth
Commandos 2	Eidos	Q3	Смотри в этом номере
MechCommander 2	Microsoft	Q3	Смотри № 43
Disciples 2	Strategy First	Q3	Смотри в этом номере
Empire Earth	Sierra	Q3	Смотри в этом номере
SimsVille	Electronic Arts	Q4	Preview на подходе
Myth 3: The Wolf Age	Gathering of Developers	Q4	Preview на подходе
Периметр	"1С"	Q4	Смотри № 49
Civilization III	Infogrames	Q4	Смотри № 47
Warcraft III	Blizzard/Blizzard North	Q4	Смотри № 46

TRADE EMPIRES

Жанр *Экономическая стратегия*
Издатель *Eidos Interactive*
Разработчик *Frog City*
Дата выхода *Осень 2001 года*



Нет, все же большой игровой опыт имеет свои отрицательные стороны. Услышишь, что какая-то фирма начала разработки новой игры, тут же вспоминаешь, что она сделала до этого, и начинаешь в новом проекте выискивать черты прежних игр. А между тем, сходство между ними может быть чисто внешним.

Название Frog City прочно ассоциируется с двумя сериями великолепнейшей игры Imperialism. Естественно, услыхав о начале разработки Trade Empires, я предположил, что это будет что-то подобное. И был не прав (или не совсем прав). Действительно, в Империализме упор делался на экономику и торговлю, военные действия же носили подчиненный характер (самым эффективным приемом войны была морская блокада, то есть по сути экономический прием). Главное там было создать мощную экономику, завязать торговые отношения со всеми малыми государствами и путем торговли накрепко привязать их к своей империи, вплоть до полного поглощения. В Trade Empires, вроде бы, эта идея доведена до логического завершения (то есть тут вообще нет ничего, кроме торговли), однако игра приобрела при этом новое качество. Какое? Сейчас растолкую.

Начнем с того, что империй как таковых тут нет вообще. Игрок выступает не в качестве главы государства, а в качестве независимого купца (причем начинает с самой низшей ступени; как пишут разработчики, в начале игры у игрока есть "один купец и его осел"). Этот купец на осле отправляется в свое первое торговое путешествие, зарабатывает некий капитал, после чего может осесть в офисе, а по дорогам будут бродить его приказчики. Как видите, основная идея игры предельно проста: перевози товары оттуда, где они стоят дешево, туда, где они стоят дорого. Однако за этой простотой кроется много интересных штучек.

Товаров, как вы понимаете, много, так что решить, что именно должен везти тот или иной караван, не просто. Но товары еще и имеют свойство появляться и исчезать. Времена-то меняются, так что появляются какие-то новые предметы потребления, а какие-то старые становятся ненужными (к примеру, лет пятьдесят назад даже в Москве и Ленинграде в каждом квартале имелась керосиновая лавка, а сейчас их совсем не стало). Вот это качественное изменение рынка с течением времени разработчики и выставляют как основное новшество игры. И совершенно правильно, между прочим. Хотя нечто подобное и было в некоторых играх (в Цивилизации, к примеру, один и тот же город в начале игры мог торговать углем, а ближе к концу - ураном), только там от этих изменений мало что зависело. В Trade Empires же основной головной болью купца как раз и будет поиск новых товаров и рынков сбыта для них.

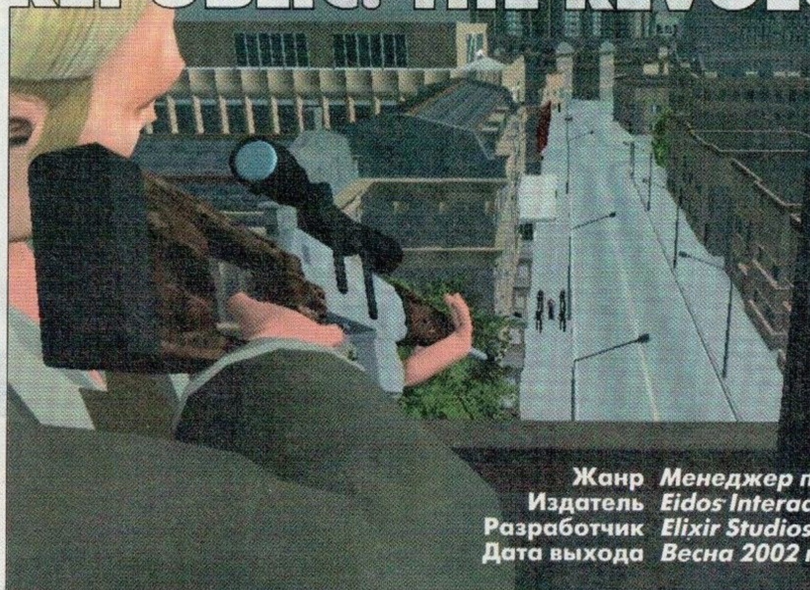
Временной интервал, охватываемый игрой, несколько необычен – от появления первых цивилизаций Востока до XIX века. С нижним пределом все ясно: пока не было цивилизаций, и торговли не было, а вот почему только до XIX века? Причин, думается, две. Во-первых, слишком бурный рост технического прогресса - за два последних века столько всего нового появилось, что втиснуть в рамки игры все это сложно. Ну а во-вторых, именно в XIX веке произошел окончательный раздел мира между крупными державами, так что свободной торговле пришел конец. Сами понимаете, если ввести в игру политические реалии (т.е. немцы не могут свободно торговать в пределах Британской империи, а британцы не могут захватывать рынок в немецких колониях), она стала бы слишком сложной и ушла бы от своей основной идеи.

Есть в игре и еще одно интересное ограничение – нельзя будет пройти всю историю человечества в рамках одной игры. Эта история разделена на 15 эпизодов, каждый из которых совершенно независим от прочих. С исторической точки зрения это правильно – в истории человечества было несколько глобальных изменений (Великое Переселение Народов, крушение Римской империи и т.д.), после которых все старые связи оказались разорванными и пришлось создавать новые. Впрочем, по некоторым косвенным данным можно предположить, что эпизоды будут делиться не только по времени, но и по месту действия. С игровой точки зрения, думаю, это тоже правильно – одно дело торговать в пределах Поднебесной империи, совсем другое налаживать связь Европы с Новым светом.

Что еще нам обещают? Естественно, красивейшую и полностью трехмерную карту (модно это нынче), 200 типов зданий и 30 типов юнитов (не совсем понятно, каких, но можно предположить, что это будут разные виды караванов).

Ну и последнее – игра будет не пошаговой, как можно было бы ожидать, а реалтаймовой. Это несколько настораживает.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

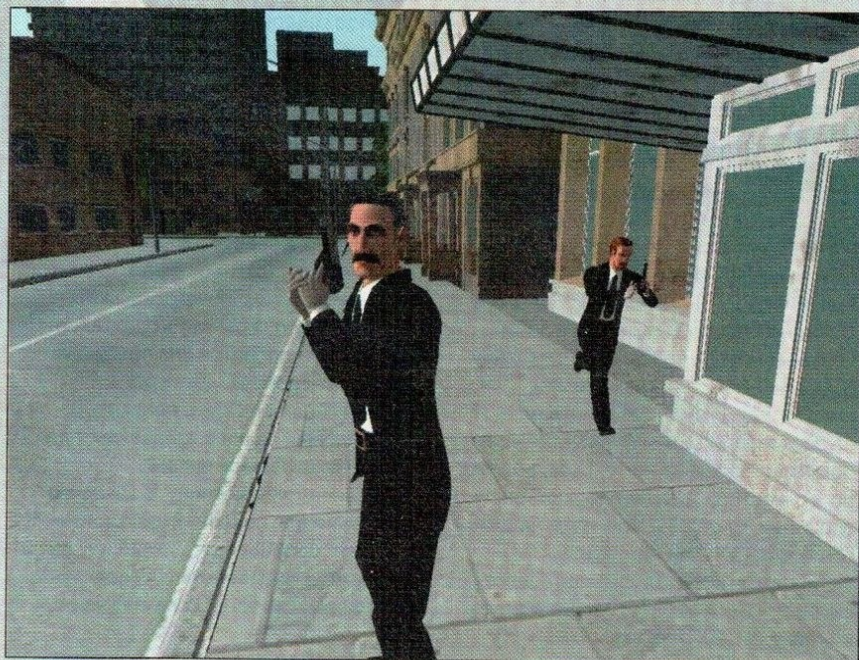


Жанр *Менеджер политика*
Издатель *Eidos Interactive*
Разработчик *Elixir Studios*
Дата выхода *Весна 2002 года*

Возможно, вы помните, как, рассказывая об этой игре в пятом номере за прошлый год, тов. Огурцов высказал опасения, что ничего путного у разработчиков получиться не может? Надо сказать, старик был совершенно прав. Сейчас, через полтора с лишним года работы над игрой, она все больше и больше напоминает развесистую клюкву. Однако для тех, кто не читал эпохального труда тов. Огурцова (почему эпохального? Да потому что на данный момент он единственный), расскажу, о чем, собственно говоря, идет речь.

Имеется небольшая страна, расположенная ориентировочно на территории бывшей "одной шестой части суши" (почему предположительно? Потому что в первом пресс-релизе об этом говорилось, а в последнем уже не говорится). Имеется крошечная политическая партия, главой которой вы являетесь. Ну а задача предельно проста – стать президентом этой страны. Действовать можно как парламентским путем (т.е. победив на выборах), так и непарламентским (т.е. устроив переворот и захватив власть по рецепту большевиков). Естественно, возможны и разные комбинации.





Моего мудрого заместителя сразу же насторожил тот факт, что работы над этим проектом начались с разработки супернавороченного трехмерного движка. Всякому настоящему стратегу ясно, что могут быть хорошие стратегии с посредственным движком (пример, недавняя Europa Universalis), но не может быть хорошей стратегии, в которой нет ничего, кроме красивого движка (пример Dogs of War). Если же начать работу над игрой с движка, да еще совершенно нового, поддерживающего "отрендеренные сцены неограниченной сложности" (это разработчики так говорят), имеется много шансов, что на все остальное времени не останется.

В подтверждение этих отвлеченных рассуждений могу сказать, что на прошедшей E3 ничего, кроме движка, и не было показано. Причем то, что было продемонстрировано, никак не напоминает стратегию, скорей уж - шпионский шутер. Из дюжины приложенных к пресс-релизу скриншотов на шести присутствуют люди с пистолетами, снайперскими винтовками и разные сцены насилия. Остальные шесть представляют собой виды столицы Новистраны в разных ракурсах и в разное время суток. Красиво все это, не спорю, но при чем тут стратегия?

Где хотя бы один экранчик со статистическим данными поддержки населением разных политических партий? Где вид штаб-квартиры, в которой планируются какие-то акции? Где окно финансового состояния вашей партии? Где... Впрочем, достаточно. Повторяю, кроме красивых видов нам так ничего и не продемонстрировали.

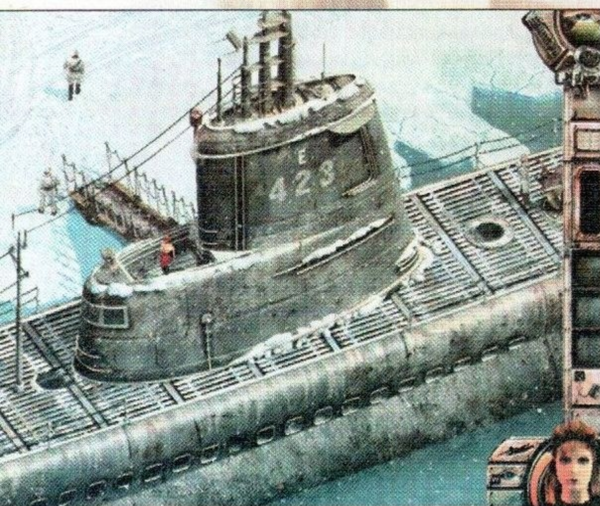
Так что, сдается мне, серьезной стратегической игры не получится. Так, что-то там "с элементами".

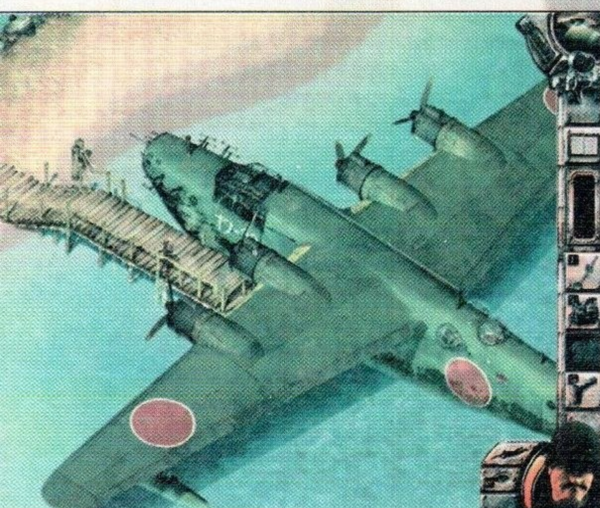
Владимир ВЕСЕЛОВ

KOMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

Жанр *Тактическая головоломка*
Издатель *Eidos Interactive*
Разработчик *Pyro Studios*
Дата выхода *Июль 2001 г.*

Ждали мы, ждали вторых Commandos, пока не дождались... Desperados. Ну да, как ни крути, а это игры одного плана, так что теперь на продолжение знаменитой игры мы будем смотреть через призму ее клона. Вот так ребята из Pyro Studios, протянув с выпуском игры (а обещали они выпустить ее еще в конце прошлого года), сами себе создали трудности. Впрочем, не так уж все и плохо.





Основное отличие Commandos 2 от знаменитого прародителя - наличие нового полностью трехмерного движка. Мало того, что он позволяет как угодно вертеть и масштабировать карту, так еще он работает внутри помещений. То есть теперь вы не только сможете спрятать шестерых своих бойцов в маленькую будочку ("туалет типа сортир"), но и посмотреть, как они там устроились. Если же здание имеет несколько большие размеры, можно будет побродить по комнатам, поискать всякие полезные штуки или немножко повоевать с неприятелем. Не знаю, будет ли возможность покидать здания через окно (а как эффектно выглядел прыжок Зеленого Берета со второго этажа в ролике годичной давности!), но сама по себе идея борьбы не только снаружи, но и внутри мне нравится.

Раз уж зашла речь о внешней стороне дела, скажу: миссии теперь будут проходить не только в Европе и Северной Африке, но также в Азии (англичане ведь не только с немцами воевали, но и с японцами тоже), Экваториальной Африке и Арктике. И во всех этих экзотических местах вам придется бороться не только с врагом, но и с местной живностью (как красиво все в том же ролике Водитель на джипе гонял слонов!). На одном из скриншотов можно разглядеть даже акулу, с интересом посматривающую на Моряка ("Съеден акулой в телефонной будке", к/ф "Великолепный").

Что касается пополнения в команде, то новых членов всего три - "вор" Люпин, "соблазнительница" Наташа (вам она никого не напоминает?) и собака Виски (собака тут без кавычек, потому как это действительно собака, пес то есть). Что и как будут делать новобранцы, можете сообразить сами. Вот только мне не понравилось, что на одном из скриншотов Наташа забралась на рубку подводной лодки. Женщина на корабле – это не к добру, а уж на подводной лодке тем более.

Для повышения интерактивности бойцам теперь позволяется поднимать и использовать разные предметы (надо понимать, оружие). Могут они ими даже обмениваться. Любопытное, но не столь уж необходимое новшество.

Не забыты и средства передвижения (причем строго исторические, так что порулить на автожире больше не получится). В пресс-релизе просто перечислены "джипы, танки, грузовики, лодки и автомобили", ну а конкретно сказано только про T III (это такой немецкий танк) и Мерседес L3000 (это немецкий же грузовик).

Еще говорится (как и положено) о новом более умном AI. Вот тут, я надеюсь, разработчики свое обещание не выполнят (как обычно не выполняются обещания сделать "неповторимый AI"). Если в головоломку, которую представляют собой Commandos, еще и умных противников ввести, будет "полный конец обеда" (с) Макс Фрай.

Теперь о том, почему, на мой взгляд, выход игры так задержался. Да потому, что делается она сразу для трех платформ: PC, Дримкаст и Плейстейшен 2. Опять проклятые консоли нам палки в колеса суют да еще и замахнулись на мою стратегическую вотчину. В качестве утешения для поклонников "онли энд форева" сообщу, к пресс-релизу были приложены скриншоты для всех трех платформ, так наши самые лучшие.

PRAETORIANS

Жанр *3D тактика*
Издатель *Eidos Interactive*
Разработчик *Pyro Studios*
Дата выхода *Весна 2002 года*

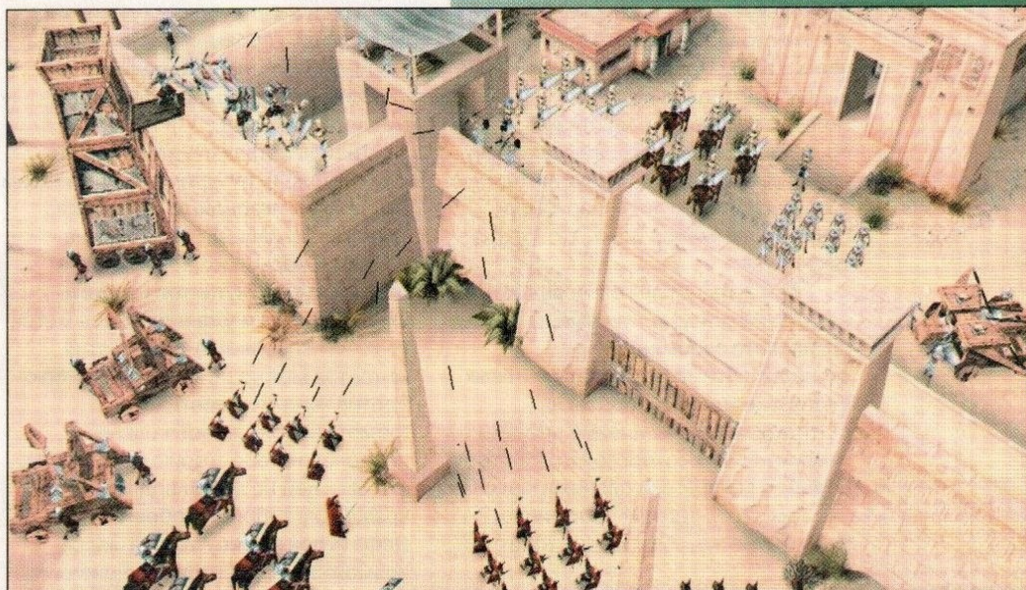
"Мы говорим Pyro Studios - подразумеваем Commandos," - мог бы сказать классик марксизма-ленинизма. И правильно, между прочим. До сих пор эта команда не создала ничего, кроме этих самых Commandos и адд-она к ним (да пообещала выпустить вторую часть игры). Между тем Pyro Studios давно делает еще одну игру (настолько давно, что появиться она должна была в начале текущего года). Так почему же мы до сих пор ничего о ней не рассказывали (была только короткая новость в майском номере за прошлый год)? А потому, что я, по своему обыкновению, сомневался. И, похоже, не зря сомневался. Не знаю, насколько за этот год продвинулись работы над игрой, но вот обещания разработчиков здорово изменились (настолько, что некоторые западные обозреватели даже отнесли игру к жанру Action).

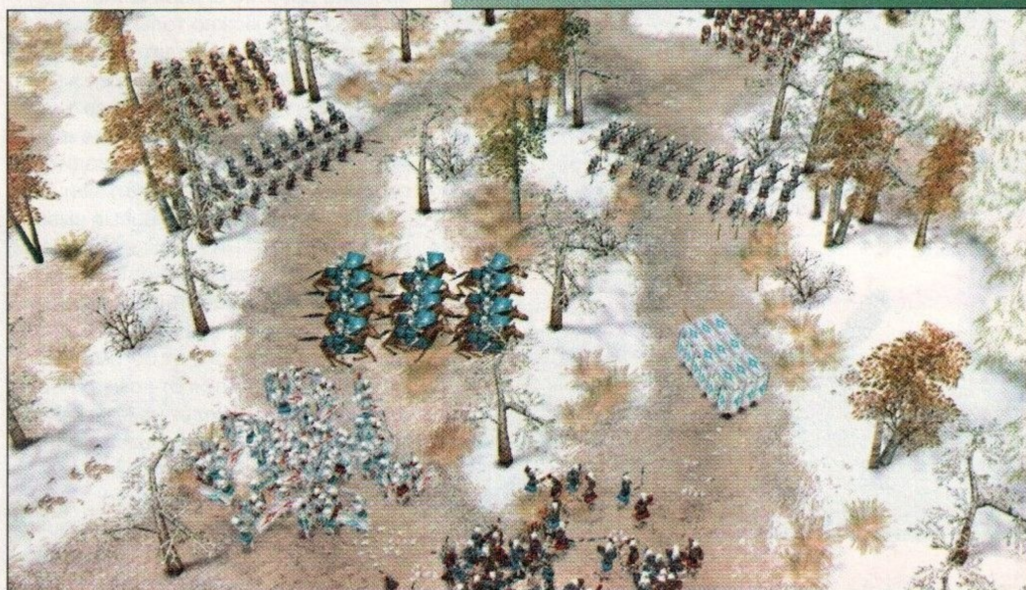
Если год назад речь шла о чем-то, похожем на RTS (упоминался, по крайней мере, один ресурс, что-то там говорилось о зданиях), то в настоящий момент нам обещают чисто тактическую игру с фиксированным набором миссий. Об управлении ресурсами речи уже не идет, рост мастерства ваших воинов тоже куда-то провалился, ну и так далее. Что же остается? А вот что: в начале миссии вам выдается некоторое число войск разных типов и ставится задача, выполнить которую вы можете, только используя специфические особенности этих войск. Скажем, при осаде крепости нужно подвести осадные машины к стенам, причем для того, чтобы враг их не уничтожил, желательно прикрыть их лучниками да еще и устроить ложную атаку у противоположного конца крепости. Вам это ничего не напоминает? Вот именно, весьма похожим образом приходилось действовать в Commandos. Разница только в том, что вместо отдельных героев у вас будут воинские подразделения (отдельных юнитов в игре вообще нет, только отряды) да не нужно будет начинать миссию заново, если кого-то из подчиненных, не дай Бог, убьют.

Что интересно, информации по игре на выставке было выдано на удивление мало. По сути дела, все ограничилось перечислением возможностей движка (все можно масштабировать и вертеть), типов воинов (лучники, копейщики, конники и т.д.) и типов местности (Египет, Галлия да собственно Римская империя). Ну, еще было сказано, что в игре будут присутствовать реалии политической борьбы в Древнем Риме, то есть игрок начинает как командир легиона где-то в Африке, а в конце кампании ему предстоит стать императором.

Впрочем, меня не очень удивляет скудость информации. В такой игре-головоломке главное ведь, как будут построены миссии. То, что ребята из Pyro Studios делать интересные миссии умеют, видно на примере все тех же Commandos, так что, можно надеяться, и в Praetorian с этим все будет обстоять нормально. Ну что же, тогда мы получим достаточно интересную игру.







SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE

Жанр *3D RTS*
Издатель *Microsoft*
Разработчик *Relic Entertainment*
Дата выхода *2002-й год*



Сдается мне, что за разработку этой игры создатели Homeworld'а взялись вынуждено. Появилась возможность поработать на богатенького дядю Билли, заманчиво было бы издать под его крылышком всякие адд-оны и продолжения своего шедевра, да вот беда - все права на него остались у прежнего издателя. Вот и пришлось придумывать что-то новое, а в голову, как назло, ничего не приходило. Тут и вышла Evolva, идея генной инженерии выдвинулась на первый план, так почему бы ни сделать что-то такое же? Ну а чтобы запутать потенциального потребителя, перенести действие из космоса на Землю, а из будущего в прошлое. Так и появился проект "Приключения Рекса Шанса". А поскольку на первом плане компании все же стояло состригание купюр со своего первенца, основное внимание уделялось продолжениям Homeworld'а, новый же проект продвигался ни шатко, ни валко. Вот почему только теперь, спустя год с лишним после начала разработки, стало более-менее ясно, что же это такое будет.

Итак, тридцатые годы двадцатого века. Сумасшедший ученый на некоем архипелаге занимается экспериментами по созданию новых видов животных. На одном из островов терпит крушение небольшой самолет, пилот которого вступает в борьбу с коварными планами маньяка.

Вам это ничего не напоминает? Ну, конечно же, "Остров доктора Моро" Герберта Уэллса. Только время действия передвинуто на сорок лет вперед, соответственно вместо вивисекции (то есть просто пришивания одним животным частей от других) используются достижения генной инженерии. Кроме того, доктор Моро пытался создать новые виды разумных существ (у него там были люди-коровы, люди-леопарды, люди-собаки), наш же маньяк стремится создать некие живые машины убийства.



Теперь оставим в стороне коммерцию и литературу и посмотрим на проект с игровой точки зрения. Имеется 50 разных животных, на основе которых можно создавать разных жутких мутантов (скажем, скрестить ежа и ужа и получить моток колючей проволоки). Потом этих мутантов можно использовать в бою против мутантов противника (обмотать полученной колючей проволокой территорию своей базы, что бы к ней не могли подползти вражеские гибриды кобры и слона). Дабы игрок не запутался в массе возможных вариантов скрещивания, введено простое ограничение – использовать можно только тех животных, которые водятся на данном острове. Если остров лежит в тропиках – придется скрещивать обезьян с носорогами, если же в Антарктике – игрок будет выводить гибридов пингвинов с касатками.

Тут можно сделать первые выводы и наклеить первый ярлык – мы имеем обычную RTS с возможностью конструировать собственные юниты. Сами понимаете, возможность приделать орлу ноги от богомола мало чем отличается от возможности установить на самолет ракеты класса "воздух-земля". В первоначальной концепции игры (той, что была озвучена больше года назад) присутствовала возможность генных диверсий, имелись рассуждения о доминантных и рецессивных генах, в этом случае процесс действительно отличался бы от простой схемы "создай юнит своей мечты". Но в пресс-релизе, распространенном на E3, обо всех этих штучках нет ни полсловка. Более того, внимательно рассмотрев массу вываленных на головы журналистов скриншотов, я так и не смог найти какой-нибудь действительно интересный гибрид. Не так давно в сети промелькнуло несколько картинок из игры, на которых присутствовали тигры с рогами, дельфины с крыльями и прочие интересные зверушки. Однако картинки эти были моментально убраны и дезавуированы.

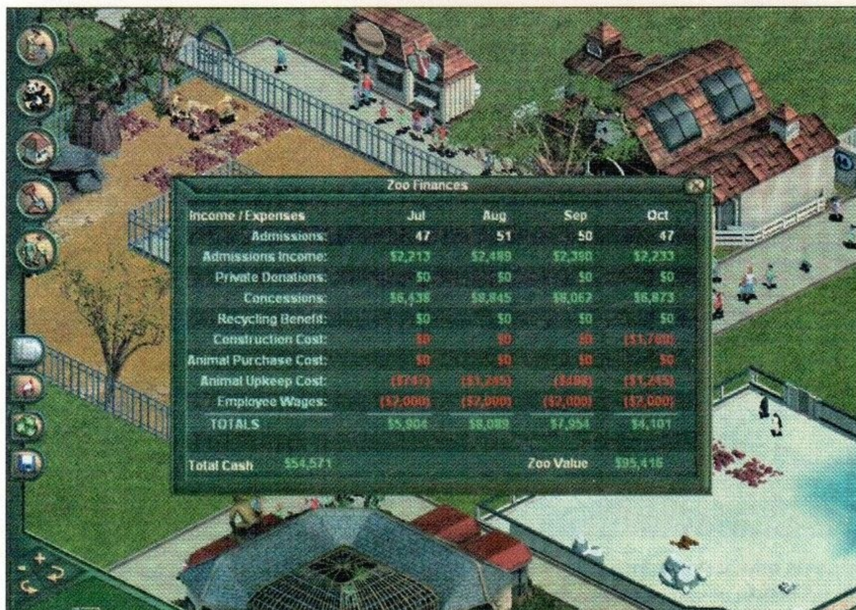
Отсюда можно сделать второй вывод – разработчики пока еще и сами толком не знают, какой концепции им следует придерживаться. То ли первоначальной (приделай к туловищу любые ноги и голову), то ли сосредоточиться не на внешней стороне (т.е. виде новых животных), а на внутренней (т.е. их поведении). То, что на последних скриншотах присутствуют все больше вставшие на задние лапы тигры и носороги, как раз свидетельствует о предпочтении разработчиками второго варианта (а также о том, что дело доктора Моро живет и побеждает).

Наконец на некоторых скриншотах можно заметить и некие чисто технические штучки. Например, что-то вроде подъемного крана. Выглядит он, как помесь жирафа с курятником, но, думаю, скрещивать живое с неживым в игре все же будет нельзя. Еще есть концепт-арт летательной машины, эдакий гибрид паровоза с судном на воздушной подушке. Куда его отнести, совсем не понятно.

Между прочим, есть еще и концепт-арт "героини" – симпатичная такая девушка со стальными бицепсами. Так, может быть, в конце концов, получится квест или RPG?

ZOO TYCOON

Жанр *Менеджер*
Издатель *Microsoft*
Разработчик *Blue Fang Games*
Дата выхода *Осень 2001 года*





С этой игрой все могло бы быть предельно просто, если бы не две странные вещи. О них я скажу позднее, а сперва о простоте. Чем, по вашему мнению, может быть игра с названием Zoo Tycoon? Естественно, менеджером зоопарка. И как вы считаете, на что он будет похожа? Естественно, на менеджер простого парка (Sim Themepark, скорее всего). Вот видите, как все просто.

Впрочем, управление зоопарком сильно отличается от управления ЦПКиО, так что тут может быть масса интересных моментов. Начнем с того, что звери хотят есть. И желательно, чтобы они ели не друг друга (и уж тем более не посетителей), а предназначенную для них пищу. Кроме того, каждый зверь привык к собственной среде обитания, так что придется попотеть, создавая разные вольеры, аквариумы и террариумы. Да еще не стоит помещать в соседних загонах, скажем, антилоп и львов. Первые могут утратить сон, а вторые истечь слюной, облизываясь на аппетитных соседок.

Еще придется заботиться о крепости решеток в вольерах. На некоторых скриншотах видно, какой шухер могут навести всего несколько львов, сломавших одну из стен своего жилища.



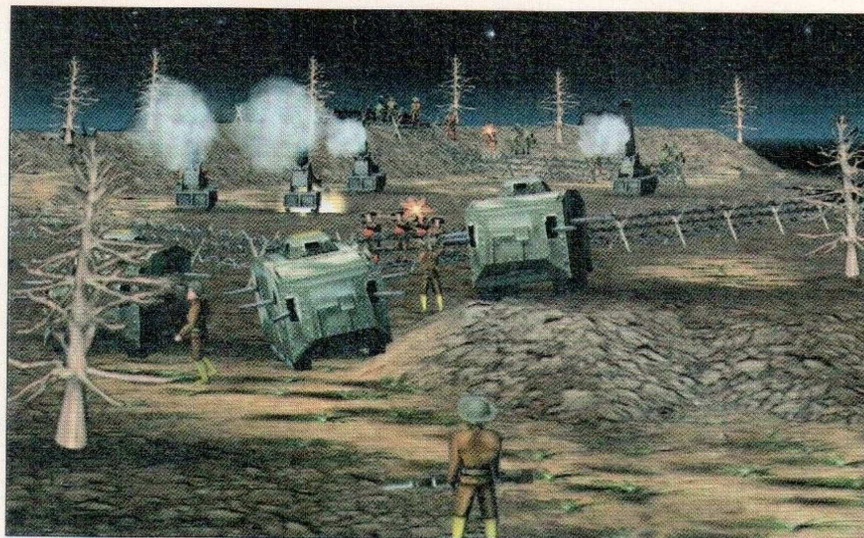
Вообще-то доступных животных будет не так уж много, всего сорок видов. Хотя, если все прочее будет сделано на уровне, этого за глаза хватит. Ну а среди прочего обещают шестьдесят типов построек (надо думать, среди них будут и аттракционы типа “Катание на пони”) и сорок видов разных материалов для оформления парка (дорожки, там, деревья и кусты).

Теперь скажу о странностях. Игру разрабатывает никому не ведомая фирма Blue Fang Games. Создали ее два выходца из Papyrus Design Group, Адам Левски и Джон Уэлер. Они же являются и главными разработчиками игры. Между тем, в “Папирусе” оба занимались гоночными симуляторами, всякими наскарами и индикарами, так с чего бы это они за стратегию взялись? И что у них получится?

Вторая странность в том, что фирма была создана в 1998-м году. И чем же она все это время занималась? О начале разработки Zoo Tycoon’а было объявлено совсем недавно, да и не тот это проект, чтобы его три года мусолить. Сдается мне, что занималась эта парочка чем-то по своей основной специальности - автосимулятором каким-то. А вот когда ничего у них не получилось (а денежки-то и кончились тем временем), решили для поправки своего бюджета по-быстрому экономический менеджер сваять. Отсюда сомнения, получится ли игра такой хорошей, какой она могла бы быть?

EMPIRE EARTH

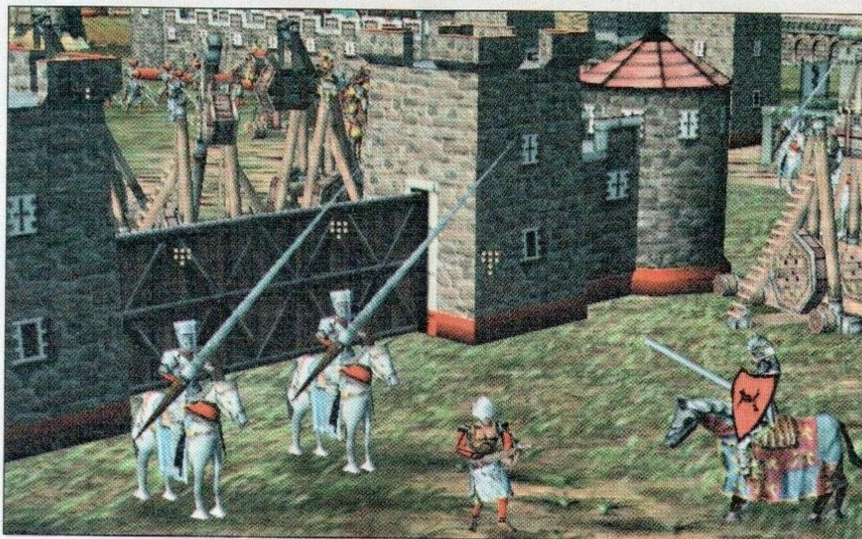
Жанр *3D RTS*
Издатель *Microsoft*
Разработчик *Relic Entertainment*
Дата выхода *2002-й год*



Наконец-то этот "долгострой стратегического жанра" вышел на финишную прямую. Напомню, что работы над игрой начались аж в 1998-м году, а анонсировалась она как "сплав Civilization и Age of Empires". И все эти долгие годы игровая общественность гадала, к чему будет ближе будущий продукт: к Цивилизации или же в Веку Империй? И вот теперь, когда до выхода игры осталось всего ничего, можно, наконец, понять: ни к тому и ни к другому, а к... Imperium Galactica 2! Прежде чем обосновать это свое мнение, пару слов о сути игры (для тех, кто не в курсе).

Время действия игры включает всю историю человечества (500 тысяч лет, от первого применения огня, до нанотехнологий уже не далекого будущего). Для простоты картины вся история делится на 12 эпох. Игрок может выбрать любую из этих эпох или же переиграть всю историю целиком. Причем обещан как "фристайл", т.е. игра на случайной карте со случайными начальными условиями, так и пять глобальных кампаний. Естественно, не забыты и миссии, охватывающие одну или несколько эпох.

Что любопытно, эпохи определяются не временными отрезками, а изобретениями (как это было в Цивилизации), поэтому разные цивилизации могут находиться в разных эпохах. Нужно ли будет специально исследовать "Бронзовый век", "Железный век" и так далее (как это было в Веке Империй) или же сразу после изобретения бронзы наступит соответствующий век (как это было в Цивилизации), пока не известно. Впрочем, это не так уж и важно. Важно другое, после смены эпохи изменяется внешний вид зданий и юнитов, но для изменения их сути нужно будет произвести апгрейд.



Играть можно как за одну из реально существовавших цивилизаций, так и создать свою собственную, с какими-то уникальными свойствами. Правда, что это за свойства, какие преимущества они дают, пока не известно. Зато известно, что уникальных технологий и уникальных юнитов ни у одной из цивилизаций нет.

Любопытным новшеством является то, что ресурсы будут меняться от эпохи к эпохе. Понятное дело, что в древнем мире нужно было добывать медь и олово, в средние века - железо, а в современном мире неплохо бы иметь урановые рудники. Отразить все это в игре и обещают нам разработчики.

Теперь о том, почему я решил, что игра близка к Imperium Galactica 2. Собственно говоря, это можно вывести из двух фраз, которые разработчики упорно повторяют во всех своих пресс-релизах: с одной стороны, у них 500 тысяч лет человеческой истории укладываются в 12 часов игрового времени, а с другой - присутствует смена дня и ночи. Ясно, что совместить это можно, только если в игре имеются два режима, стратегический и тактический. Кроме того, в каждом городе можно возводить разные здания в полном 3D, это тоже подтверждает наличие двух режимов. Ну а если вспомнить, что ни в Civilization, ни в Age of Empires такого не было, а в Imperium Galactica 2 было, сразу становится понятно, на что игра (чисто внешне) будет похожа.

Между прочим, сами разработчики поначалу сильно упирали на то, что их игра происходит от Цивилизации, теперь же они об этом даже и не заикаются. Так что те, кто ждет "Цивилизации в полном 3D", могут "расслабиться и откусить" (с) Макс Фрай.

Тем не менее, игра, похоже, получится достаточно интересной. Во всяком случае, у меня уже чешутся руки возглавить нацию "псковитян" и показать всяким там "американцам", где раки зимуют.

WARRIOR KINGS

Жанр	*RTS*
Издатель	*Sierra Studios*
Разработчик	*Black Cactus*
Дата выхода	*Зима 2001 г*



С превью по этой игре началось сотрудничество Маши aka Jennifer в стратегическом разделе нашего журнала. Не удивительно поэтому, что есть в нашем коллективе люди, пристально следящие за данным проектом. Но вот беда: сейчас, когда до выхода игры осталось не более полугода, так и не ясно, что же мы получим. На E3 не только не был продемонстрирован движок игры, но не было ни одного скриншота из нее. Так что приходится довольствоваться артворками. Картинки красивые, не спорю, только имеют ли они какое-то отношение к тому, что мы будем иметь в игре? Сомневаюсь.

Напомню, на всякий случай, суть игры. Дело происходит в некоем фэнтезийном мире Orbis, в котором несколько маленьких королевств борются за мировое господство. Как стало модно в последнее время, основных противоборствующих рас три – "хорошие", "плохие" и "технологичные". Соответственно будут и три кампании. В зависимости от того, на какую сторону вы станете (т.е. какую кампанию выберете), в вашем войске будут люди, демоны или же всякие хитрые полуживые машины.

Рассказывая о боевых действиях, разработчики основной упор делают на наличие всяких хитрых формаций. По их словам получается, что горстка бойцов, построенных правильным образом, могут с легкостью разгромить громадную неорганизованную толпу. Ну что же, мне лично, как большому поклоннику ходьбы строем, такой подход нравится. Да и с историческими фактами он пересекается.

В качестве одной из любопытных фишек игры могу отметить наличие в ней шпионов. Нет, это не те шпионы, что воруют у противника секреты, а те, что устраивают диверсии. Вот, скажем, осаждаете вы неприятельскую крепость. Силенок у вас маловато, осадных машин кот наплакал, так что прямым штурмом крепость не взять. Ну а затевать правильную осаду времени нет. Тут-то и можно заслать в стан неприятеля своего шпиона, который в нужный момент откроет перед вашим войском ворота города (троянец эдакий).

Не обделена вниманием разработчиков и экономическая сторона. Помимо того, что вам придется добывать массу всяких ресурсов, так еще и нужно будет охранять их источники от посягательств неприятеля. Естественно, вы и сами сможете устраивать рейды по вражеским тылам, чтобы довести его экономику до коллапса. В первых пресс-релизах говорилось о том, что игроку придется заботиться о снабжении своих войск в походе, устраивать своего рода "магазинную систему снабжения", сейчас об этом уже не говорится. Видно, "что-то у них там не заладилось" (с) Штирлиц.

Самим понимаете, что фэнтезийная RTS не может обойтись без героев. Так что они в игре будут, правда, какова их роль, пока не ясно. Вскользь говорится, что наличие героя в армии повысит ее боеспособность, но вот как именно (просто возрастет мораль воинов или же они смогут использовать какие-то новые фишки), непонятно.

Как видите, точно установить, какова будет данная игра, пока не возможно. Но вот одно можно сказать совершенно определенно – Маше она понравится.



Маша aka Jennifer

AGE OF MITHOLOGY

Жанр RTS
Издатель Microsoft
Разработчик Ensemble Studios
Дата выхода Весна 2002 года

Дабы избежать ненужного ажиотажа, сразу говорю: да, это то, что вам так нравится. Да, это продолжение Age of Empires. Но не совсем. Кое-кто уже окрестил игру "AoE в фэнтезийном мире". Это тоже правильно. Но тоже не совсем.

Не отрицая органической связи AoM с AoE, разработчики все же утверждают, что их игра будет не фэнтезийной (хотя в ней и будут присутствовать всяческие огры и мумии), а несколько другой. Они так ее и обозвали – мифологической.

Вначале была тьма...

Четыре года несчастные программисты парились над крутым-супер-навороченным 3D-движком и создали нечто умопомрачительное. Забудьте всю ту убогость, не побоюсь этого слова, что уныло смотрела на вас с экрана двухмерными примитивными картинками. Да здравствует трехмерность!.. Во-первых, все будет крайне детализировано. Во-вторых, будет куча всяких украшательных мелочей, вроде бегемотов и крокодилов, вольно резвящихся на просторах игры. В-третьих, ожидаются бои с участием сотен воинов... И барахлишко на них каждый раз после апгрейда обещает по-новому выглядеть...

Среди ландшафтов ожидаются пустыни, снега, болота - в общем, многое. Обещают, что из уст воинов на морозце будет идти пар, а в пустыне они будут утирать пот (насчет того, будет ли виден пот, не уверена, но судя по размаху...). Вполне естественной выглядит на таком фоне смена дня и ночи, впрочем, и тут нашли, где развернуться: отныне, поскольку солнце ходит строго с востока на запад, то и все тени будут перемещаться следом.

В богами не забытых местах

Все расы нам знакомы: египтяне, греки и скандинавы. Хотя разработчики заявили, что главный упор в игре делается на сингл (прорабатывается тщательным образом сюжет, задумываются интересные герои), кампания всего одна. Впрочем, на ее протяжении придется встретиться со всеми тремя расами. Например, нам обещают, что мы сможем поучаствовать в осаде Трои, познакомиться с Одиссеем, а потом рвануть в Египет, собирать по стране останки бога Осириса и его оживлять. Брифингов в игре предусмотрено не будет, все сюжетные перипетии вы просмотрите во время заставочных роликов, тогда вам и скажут, куда идти и что делать.

Но главное в игре – это, конечно же, боги и всякие забавные вещички, связанные с ними. Так, вы когда-нибудь слышали про ресурс под названием "милость"? Отныне он будет выступать наравне с пошлыми "золотом", "едой" и "древесиной". "Милость" эта, понятное дело, божья, и приобретается она каждой расой по-разному: египтяне строят богам красивые и до жути бесполезные монументы; греки сгоняют молиться в храмы деревенский занятой народ, а скандинавы получают ее не иначе как в кровавых боях.

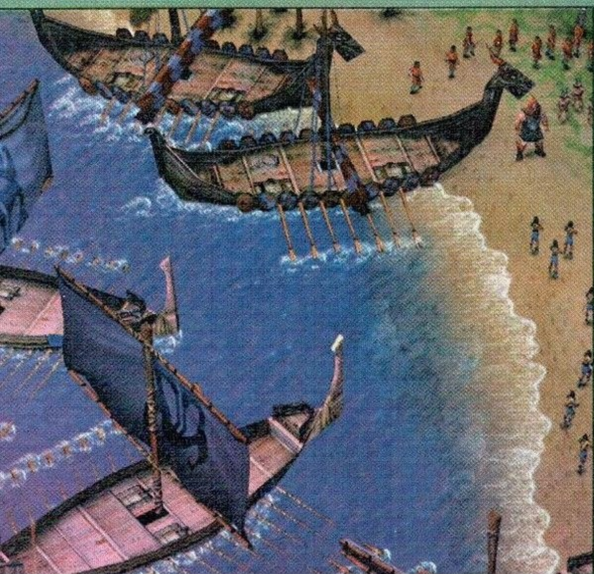
Мало того, что набрать можно не более ста единиц "милости", так еще и тратить ее ох как забавно! И на создание мифических животных, и на божью благодать, и на божественную силу... А все вышеперечисленное напрямую зависит от выбранного вами бога. Так, если вы будете играть за греков и выберете основным богом Посейдона (а не Зевса и не Аида – доступны три бога на каждую расу), то сможете создавать себе разных морских чудищ в качестве мифических животных; божья благодать у вас выльется в перманентное ускорение для судов, а божественная сила будет вызывать ураган.

Хитрость заключается в следующем: божественная сила действует только вокруг героя. И теперь игроку придется выбирать, либо его герой будет стоять в стороне и смотреть на битву, либо ринется во вражье логово и все его разметет (бог, все же, в конце концов, на нашей стороне и наши не пострадают). Кстати, разработчики отказались привносить в игру какие-либо элементы РПГ, и посему экспы не предвидится. Они сочли, что постепенного развития дерева технологий и получения новых монстров для вызывания, равно как и новой божественной силы, действующей особенно изощренно, будет вполне достаточно.

Что касается мифических чудовищ, то, как ни печально, но собрать себе из них полк и идти захватывать мир не получится, потому что большинство из них играют вспомогательную роль при настоящем войске. Так, ледяные гиганты у скандинавов совсем не умеют убивать врагов, зато могут замораживать их до полной неподвижности. Но, впрочем, убийцы тоже будут.

В отличие от AoE, теперь будут не четыре эпохи, а три. Разработчики посчитали, что так будет интереснее, если они совместят первую эпоху со второй. Пусть немного дольше придется разбираться в интерфейсе, зато начало не будет столь затянуто. Дерево технологий осталось на месте, претерпев изменения только в сторону мифологичности. Юниты стали разнообразнее. Интересная особенность появилась у судов. "Как вы баржу назовете, так она и поплывет": выходят они со стапелей одинаковые, но стоит нагрузить одно товаром – оно действительно станет баржей, другое лучниками – превратится в военный корабль, ну а если пехотой, то за счет весел сумеет значительно ускорить ход.

Конечно, пока судить рано, но уже сейчас можно сказать, что игра является потенциальным хитом. Только вот системные требования вгоняют в тихую панику...





Revenant

STAR TREK
STARFLEET COMMAND-ORION PIRATES

Жанр RTS
Издатель Interplay
Разработчик Taldren
Дата выхода III квартал 2001 года

Немного словоблудия...

Играть за "плохих" – вообще крайне увлекательное занятие. Каждому хоть раз в жизни хочется почувствовать себя этаким распущенным подонком, распоследней сволочью на Земле/в Галактике/во Вселенной (тут все зависит от масштаба фантазии желающего и от его внутренней готовности наступить собственной порядочности на лицо). Как бы то ни было, тема "evil is good" в компьютерных играх присутствует давно и уходить никуда не собирается. Но это все довольно отвлеченные рассуждения; пожалуй, надо добавить немного конкретики.

Стар Трек. Игры по этой вселенной выходят с завидной периодичностью, однако качество их, скажем так, оставляет желать лучшего. Пожалуй, на общем сером фоне выделяются только Elite Force, а в жанре стратегий не выделяется пока ничего. Хотя для приличия стоит, конечно, упомянуть "ST: Starfleet Command vol.2", потому что данная статья посвящена выходящему в ближайшем будущем expansion pack-'у к этой игре.

Виртуальное пиратство

На сей раз нам предлагают 12 новых кампаний и 12 миссий для мультиплеера. Но если с последними все более или менее ясно, то о сингле поговорим отдельно. Играть можно будет как и за галактические империи, известные нам еще по оригинальной игре, так и пиратские картели, стремящиеся превратить галактику в воровскую "малину". К вопросу о притягательности ивильной стороны – за Орионские картели, судя по всему, играть будет гораздо интереснее. Разработчики обещают около 30 уникальных кораблей, новые виды оружия, например, фазер, способный пробивать энергетические щиты, или тяжелые фотонные торпеды. Всего будет восемь пиратских картелей или кланов, каждый со своей предысторией, символикой и уникальными фичами.

Сами Орионские пираты – это одна из рас, входящих в состав Альянса. Однако входят они в него чисто формально, сами же весьма и весьма склонны пакостить на галактических трассах, чистить карго-отсеки транспортов и иногда захватывать пограничные, слабо освоенные миры, чтобы устраивать там базы, – этакие опухоли на теле Федерации. Раса сия гуманоидна, в оригинальном сериале Стар Трек они даже симпатичны, особенно их женщины, если вы ничего не имеете против зеленой кожи. Однако отношение их к жизни подобно таковому у ромулан: на первое место ставится собственная персона, на второе – клан. А второго места у них и нет. На все остальное им начихать. Чудовищный эгоцентризм плюс абсолютная беспринципность делают Орионцев одной из самых привлекательных рас вселенной Звездного Пути. Кстати, те восемь кланов/картелей, что присутствуют в игре, вовсе не обязательно должны жить в мире друг с другом, а клановые войны, интриги и прочие веселые подлости, что можно подстраивать своим соотечественникам, – это как раз то, чего не хватало в первой части игры, "Empires at War".

Все это предстоит испытать, как я уже говорил, в 12 новых кампаниях плюс еще планируется 26 скирмиш миссий и три бонусные миссии, основанные на TV эпизоде "A Piece of the Action", где игрок на легендарном Энтерпрайзе возвращается на планету Iotia для заключения сделки и обнаруживает там пресловутую "малину", разросшуюся до вселенских масштабов. Разумеется, зачистка сектора от негодяев – святая обязанность Starfleet'а Федерации. Однако секретные миссии на то и секретны, что там предполагается нечто неординарное. А разработчики на то и разработчики, чтобы благоразумно умалчивать об этом...

Что касается внешнего вида и прочего интерфейса, то тут особых сногсшибательных нововведений не планируется. Помимо добавленного оружия и некоторых бортовых систем, функции управления останутся прежними. Окружающей среды, то бишь космоса, тоже коснутся некоторые "апгрейды", но больше количественного, нежели качественного характера. Например, будет реализован бой в туманностях или в загадочных энергетических облаках. Кроме того, будут добавлены новые голоса в звуковое оформление. В общем, большинство изменений призваны, судя по всему, устранить глюки и отладить интерфейс. На большее разработчики не замахиваются. И, надо сказать, правильно делают...

Ждать или не ждать?

Подводя итог, я могу сказать лишь, что новый expansion pack под названием ST: Starfleet Command – Orion Pirates скорее предназначен для фанатов оригинальной игры или для поклонников сериала, коим в общем-то все равно, во что играть, лишь бы это было про летающие стальные махины с надписью USS на борту, которые лениво полосуют друг друга лучами, кучу жутких гуманоидов и произвольную телепортацию индивидуумов в разные точки вселенной, активизирующуюся нажатием на значок Федерации, прикрепленный к груди. А вообще игра ожидается интересная, тем более она не будет требовать оригинального диска для инсталляции. А для анинсталляции тем более.



Юрий Пашолок



Даунгрейд

LASER SQUAD NEMESIS

Жанр *Пошаговая стратегия*
Издатель *CoDo Games*
Разработчик *CoDo Games*
Дата выхода *VI квартал 2001 года*

Пожалуй, наиболее скандальной в стратегическом мире стала эпопея вокруг Dreamland Chronicles. Думаю, что не стоит в очередной раз это обсуждать, благо, материал, подробно описывающий эту историю, можно найти в предыдущем номере. Скажем лишь, что здесь нет ни полностью виноватых, ни безгрешных - на пустом месте подобные эксцессы не возникают. Так или иначе Mythos Games больше не существует, на ее месте образовалась CoDo Games, костяк которой составили братья Голлопы и их ближайшие сподвижники. Анонса первой игры этой фирмы, в которой работает всего семь человек, долго ждать не пришлось - ею стала стратегия Laser Squad Nemesis, продолжение легендарного Laser Squad. По доброй традиции, прозвучали громкие фразы, затем восторженные возгласы фанатов… Давайте же оценим трезвым взглядом то, что нам предлагают неугомонные братья.

Федот, да не тот

Знаете, в тот день, когда Голлопы объявили о том, что возвращают из небытия Laser Squad, мое сердце чуть не лопнуло от счастья, однако потом, когда появилась более-менее определенная информация об игре, эйфория начала стремительно пропадать. Ее начало сменять чувство, что под эгидой легенды мира ZX Spectrum хитрые братья и компания пытаются выпустить нечто амбициозное, но мало имеющее отношение к первоисточнику.



Для начала был полностью переписан сюжет. Игроки "со стажем" наверняка вспомнят, что в оригинальном Laser Squad ваша команда противостояла могущественной корпорации Marsec (к слову, Marsec фигурирует еще и в X-Com: Apocalypse). То, что сотворили со вселенной Laser Squad Голлопы, иначе, как "а давайте сделаем еще один X-Com", не назовешь. В качестве главных врагов человечества уже в который раз фигурируют злобные инопланетяне, а для полного счастья еще и добавили восставших против людей боевые машин (здравствуй, Terminator). Каждая из трех сторон обладает своими особенностями; к примеру, дроны могут ощущать противника сквозь стены. За каждую расу можно будет повоевать. Кроме того, в качестве "довеска" прилагаются мирные жители (особи, роботы - все зависит от выбранной стороны), а также какой-нибудь полезный артефакт, например, бесконечный арсенал.

Главное, что бросается в глаза, – это полнейшая неспособность игрока изменить экипировку своего бойца. Более-менее это понятно в случае с пришельцами и дроидами, но вот с людьми… По сути, убита та свобода выбора, которая выгодно отличала "тот самый" Laser Squad от других пошаговых стратегий. В качестве "компенсации" разработчики предлагают игрокам несколько классов бойцов со своим оружием и особенностями. Не иначе нас ждет Team Fortress в стратегической "одежке".

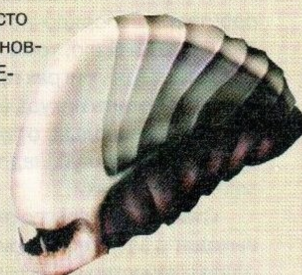
Когда я на почте служил вещмешком…

В свое время существовала такая интересная игра, как UFO: First Alien Invasion, по-другому называвшаяся E-mail X-Com. Это была пошаговая стратегия по мотивам первой части X-Com, главной особенностью которой было то, что играть в нее можно было только по почте. Стоит заметить, что разрабатывала ее не Mythos Games, а Microprose. Хорошая была игра, говорю я о ней в прошедшем времени потому, что новый хозяин Microprose, компания Infogrames, недавно закрыла игровой сервер E-mail X-Com.



▲ **Тот самый E-mail X-Com. Судя по всему, Laser Squad Nemesis мало будет от него отличаться.**

Почему же ваш покорный слуга вспомнил данный продукт? Ответ лежит на поверхности: просто взгляните на основные принципы E-mail X-Com и сразу поймете, откуда "растут ноги" у LSN. Сходство просто феноменальное: та же спрайтовая графика с видом сверху, отсутствие возможности самостоятельно экипировать своих бойцов, присутствуют классы (в данном случае звания), список аналогий можно продолжать довольно долго.



Говоря по существу, Laser Squad Nemesis представляет собой не что иное, как перелицованный E-mail X-Com, вплоть до того, что игровой процесс разбит не на компании, а на отдельные миссии. Принцип игры здесь следующий: имеется центральный игровой сервер, к которому подключаются клиентские версии LSN. Подобная система, по мнению разработчиков, позволяет исключить попытки "взлома", насколько оправдаются эти надежды - покажет время. Играть можно лишь с живым противником, причем соперников может быть до трех человек (по количеству противостоящих сторон). В случае, если играют всего два человека, место третьего занимает компьютер.

Вполне естественно, что игра не будет бесплатной. Планируется пара недель бесплатного "триала", после чего с вас будут требовать определенное количество зеленых бумажек каждый месяц. В качестве "компенсации" CoDo Games обязуется выпускать новые миссии, классы персонажей и все в том же духе. Честно говоря, в настоящее время за такие деньги можно найти куда более интересное онлайновое развлечение, чем примитивная PBEM-стратегия.

Закидывание шапками

Разумеется, Голлопы осознают, что простой переделкой "почтового X-Com" им не отвертеться. С официальной страницы игры, а также до сих пор функционирующего форума Mythos Games чуть ли не ежедневно звучат заявления о том, что игра будет совершенствоваться по мере разработки. Уже сейчас есть надежда на то, что, помимо сетевой игры, мы увидим и Single Player, кроме того, уже идут разговоры о постепенном переходе LSN на полигональный движок. Увы, пока что все происходящее напоминает лишь попытку сохранить доброе имя.

Михаил Рахаев

На всякого дисайпла довольно простоты

(философско-аналитический демо-обзор)

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Жанр	Turn-based strategy
Издатель	Strategy First
Разработчик	Strategy First
Требуется	Pentium II 400, 32 Mb
Дата выхода	III квартал 2001 года

Было бы глупо упускать такой шанс. Демонстрационная версия Disciples II, прилетевшая к нам прямиком из Лос-Анджелеса, не содержит, в общем-то, ничего такого, о чем не знали бы поклонники первой части и просто ценители хороших стратегий. Достаточно почитать наше preview в девятом номере за прошлый год или интервью в прошлом номере – демка только подтверждает изложенные там факты. Однако мы попросту не могли себе позволить проигнорировать представившуюся возможность еще раз поговорить о Дисайплах...

В данном околонаучном труде, неумело маскирующемся под "демо-обзор", хотелось бы разобрать пару вот каких концептуальных вопросов:

а) как получилось, что в свое время Дисайплы были практически единодушно встречаемы дружным "фи" игровой общественности?

б) как и почему Дисайплам удавалось практически в мгновение ока растапливать первоначальный скепсис игроков и безоговорочно покорять их сердца?

Герой дисайплу - друг, товарищ и идейный враг

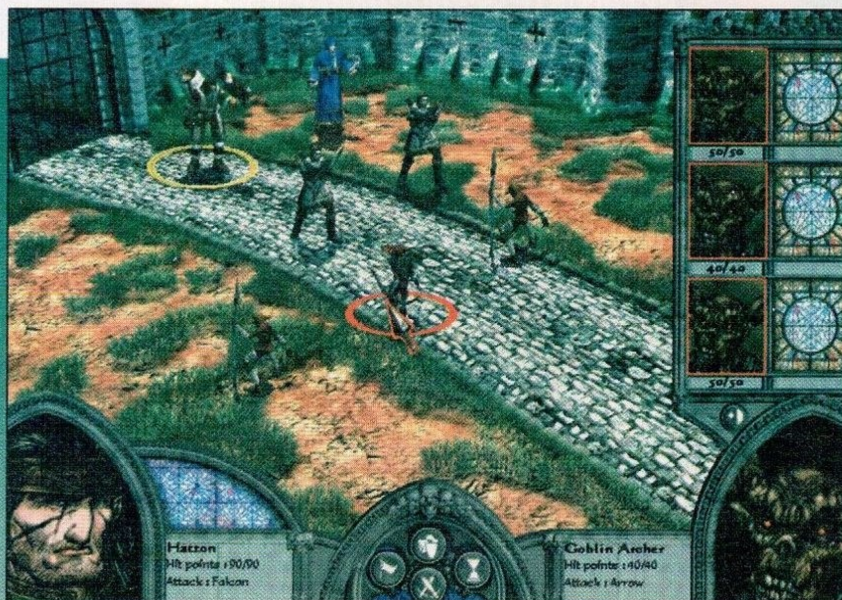
Дисайплы (они же Адепты) являются верными последователями великой концепции пошаговых стратегий, зародившейся еще во времена King's Bounty и Warlords. Если выражаться проще и называть вещи своими именами: Disciples – клон Heroes of Might&Magic. Никуда от этого не деться, "геройское" происхождение отсвечивает за версту. Причем, заметьте, в конце 1999 года, когда Disciples появились на свет, Герои (их третья часть) были как раз на самом взлете. Это сейчас 3DO уже утомила всех своими бесконечными и глуповатыми Хрониками, а тогда... В общем, каких-то "жалких подражателей" от малопопулярной (в то время) конторы Strategy First заранее готовы были поднять на смех. Да и сама Strategy First подливала масла в огонь, самозабвенно рассказывая сказки об очередном противостоянии хороших ангелов и плохих демонов. Прибавьте к этому графику в 256 цветах, явный уклон в аниме и тупой (как ошибочно могло показаться при первом знакомстве) комбат – получалась совсем неприглядная картина. Практически никто не ждал ничего хорошего от игры, но тем не менее...

Что же в них хорошего?!

Тем не менее, повернулось все так, что Strategy First теперь обретается в "высшей лиге" игроделания, а Disciples II не без трепета ждут миллионы стратегоманов по всему миру. Во как! Загадка природы, вопрос из вопросов – что же в этих Дисайплах такого особенного?! Рискну назвать три основных причины, которые, по-моему, сделали игру тем, что она есть.

Во-первых, магия. Да, именно магия! Настаиваю, что ей Дисайплы обязаны своим успехом. Была создана чрезвычайно любопытная магическая система, с ее помощью в ход боевых действий был привнесен дополнительный и очень важный фактор, нечто вроде фэнтези-артиллерии. В результате было забыто уютное маневрирование отрядами в HoMM3, когда всех забот-то – следить за противником! Пришлось учиться уводить отряды "из-под обстрела" и усваивать приемы обороны от непрошеных summoned-монстров, которые могли возникнуть буквально из ниоткуда. А главное – баланс сил получался просто изумительным. Ни один, даже самый прокачанный, герой не мог в Дисайплах безнаказанно разгуливать под носом у противника! "Артподготовка", пара полновесных атак и все - можно нести цветы на могилку. В HoMM3 такое в принципе невозможно, там уж если кого прокачал как следует, то это не лечится. Или, вернее, лечится, но только с помощью еще более навороченного отряда.

Второй компонент успеха – боевая система. Комбат, на первый взгляд, примитивный, но как бы с двойным дном (этот же эпитет применим к игре в целом), как и сам подход к формированию отрядов. А главное – четыре совершенно не похожих друг на друга противоборствующих силы! В этом смысле Дисайплов можно сравнить со StarCraft'ом – та же необходимость



▲ Занятно - атакуем город спиной к крепостным воротам

полностью перестраивать стратегию и тактику при переходе от расы к расе. Нет, даже не так! Каждому герою надо было индивидуально подбирать сопровождение в зависимости от его характеристик, выбранных путей апгрейда и предполагаемого состава сил противника. Опять же, при всем уважении к разнообразию воинства HoMM3, там все гораздо поверхностней: нюансы есть, но все, в основном, решает количество. В Дисайплах же надо умело комбинировать. Причем в условиях жесткого ограничения на величину отряда (предельный максимум – шесть воинов, включая самого героя-командира) это превращалось в целую науку. Применялись и классические ролевые связки воин/воин/клирик/маг, и более нетривиальные решения, использующие особенности каждой расы. Скажем, как вам головоломка в стиле "что лучше: два гнома-воина или один гном и один малютка-маг, усиливающий атаку?" При всем при том действовала хитрая система альтернатив при апгрейде солдат. Скажем, солдаты Орд смерти первого уровня могли при наборе соответствующего количества экспы превращаться либо в Зомби, либо в Храмовников. Зомби сильнее, зато Храмовники имеют некоторую защиту от магических атак. Выбор не очевиден, и тем интереснее игроку было каждый раз принимать решение. Причем в пределах миссии нельзя было одновременно использовать и Зомби, и Храмовников.

И, наконец, третий компонент успеха – какой-то свой, особенный подход авторов ко всему. Анализируя детали, сравнивая, сразу начинаешь чувствовать глубокую симпатию к этим людям. Они явно знали, чего хотят, и продвигали в жизнь собственные идеи. Вдумайтесь, ведь именно Дисайплы, этот "явный клон", на самом деле показали всему игровому миру, что время оригинальных концепций еще не закончилось! Помимо уже упомянутых магии и боевой системы можно привести еще целый список новаторских идей, наличие которых нельзя объяснить случайностью или банальным желанием авторов соригинальничать. Нереалистичный, но очень обогативший игру, процесс "перекрашивания" земель; практически непобедимые столицы, благодаря чему ни одна из противоборствующих сторон никогда не выводилась из игры полностью; возможность воскрешения героев; жесткое ограничение в один ход почти для всех заклинаний; герои-Воры с массой интересных способностей; оригинальная трактовка водных преград и так далее – даже не знаю, как в наше время повальных заимствований авторам спустили с рук столько "самоволия"...

И о погоде

Читатели не простят мне такого циничного пренебрежения основной целью демо-обзора ради сомнительных рассуждений. Но, право слово, о демке нечего рассказывать! Одна маленькая миссия за Империю и практически тотальное "дежа вю". Все это уже было. Да, перерисован комбат. Даже забавно: и здесь, и в HoMM4 разработчики одинаково развернули поле битвы. Теперь сражаются не левые с правыми, а верхние с нижними. Эпохальное новшество, верно? Кнопочки чуть другие, картинки дополнительные...
Не встречавшийся ранее супостат с предательской атакой "отравление"...

Если приглядеться внимательнее, можно заметить и качественные изменения. "Ничейные" монстры теперь проявляют самостоятельность. Это, замечу, существенное и даже революционное добавление. Только по демке пока не ясно, как много свободы дадут авторы нейтралам, которые ранее из-за своей неподвижности и невозможности лечиться были совсем уж беспомощными. Количество артефактов явно будет расширено, об этом свидетельствует появившийся экран экипировки героя. И в связи с этим, вероятно, добавятся новые скиллы (более детальная градация атрефактов как минимум). Еще принципиальное новшество – лечебные скляночки и артефакты можно "помещать" в руку героев для последующего использования прямо во время битвы, что, на мой взгляд, нарушит баланс, но многим понравится.

D против H

Думаю, не будет преувеличением сказать, что из Дисайплов вырос практически единственный на сегодня реальный конкурент единолично господствующим в своей жанровой нише Героям. За прошедшее время разве что Age of Wonders тоже как-то пыталась сюда вклиниться... Конечно же, Герои не уступят лидерства. Все-таки у них и прошлое побогаче, и реализация более качественная, и комбат на порядок интереснее и разнообразнее. И все же... Знаете, чего не хватает Дисайплам для победы? Честолюбия! Надо было не теряться и скидывать обросшего жиром и продолжениями короля! Они могли бы, но постеснялись... И в первой, и, тем более, во второй части. Удовлетворились почетным вторым местом и свернули на проторенную дорожку штамповки сиквелов. Disciples II не совершает никакого чуда – это всего лишь улучшенная копия первой части. Посему расстановка сил не изменится.

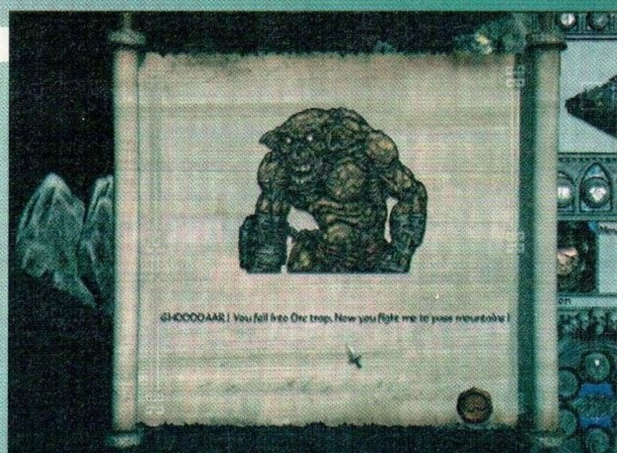




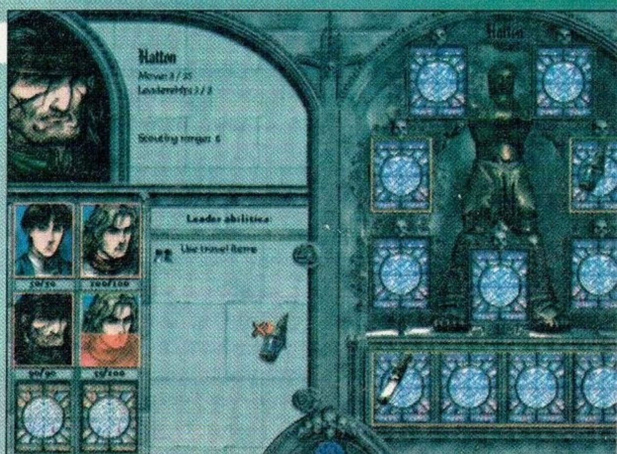
▲ Мадемуазель, а вам челка не мешает?



▲ О! Если вглядеться внимательно, видно, что будут дополнительные пятиуровневые воины



▲ Этот симпатяга сам (!) выбежал из засады нам навстречу... Хваленая система "событий", не иначе



▲ Новый экран экипировки героя



СБОРНАЯ КОМАНДА РЕКОРДСМЕНОВ, МЕДАЛИСТОВ И ПРОСТО ЧЕМПИОНОВ ВЫСТАВКИ ИГР С КОММЕНТАРИЯМИ И ССЫЛКАМИ НА НАВИГАТОРСКИЕ СТАТЬИ

Название игры	Издатель/Разработчик	Выход		Ссылки и комментарии
American Airlines MS Flight Sim 2000	World Air Simulation Group	Q2	+	адд-он
Driver II	GT Interactive/Infogrames	Q3		Смотри № 47
F1 2001	EA Sports/Electronic Arts	Q3	!	Смотри в этом номере
F1 Racing Championship 2	UbiSoft/Video System	Q3	!	Смотри в этом номере
FIFA 2002	Electronic Arts/EA Sports	Q4	!	Смотри в этом номере
Fun Racer	Fishtank Interactive	Q4		n/a
Harpoon 4	SSI/Learning Company	Q3		n/a
Lock On: Modern Air Combat	UbiSoft	Q3	!	Смотри в этом номере
Madden NHL 2002	Electronic Arts/EA Sports	Q4	!	Смотри в этом номере
Motor City Online	Electronic Arts/EA Sports	Q3		Онлайновый симулятор
NHL 2002	Electronic Arts/EA Sports	Q4	!	Смотри в этом номере
Nicktoons Racing	Infogrames/Infogrames	Q3	!	Смотри в этом номере
Real Air Traffic Controller MS Flight Sim 2000	World Air Simulation Group	Q2	+	адд-он
Silent Hunter II	UbiSoft/Ultimation	Q3		Смотри № 47
Sub Command	Electronic Arts/Sonalysts	Q3		Смотри № 49
The Real Car Simulator R	VR-1 Japan/ VR-1 Japan	Q2		Смотри № 46
ИЛ2: Штурмовик	1C/UbiSoft	Q4		Смотри № 48

TRANS-AM

Жанр Автосимулятор
Издатель Moto1
Разработчик Moto1
Дата выхода Конец 2001 года

Леонтий Тютелев

Любители виртуального автоспорта наверняка еще хранят в памяти воспоминания о погребенном заживо проекте, который обещал стать весьма и весьма любопытным историческим автосимулятором. Речь идет о Trans-Am Racing. Игра эта основывалась на статистических данных одной из самых популярных американских гоночных серий конца шестидесятых-начала семидесятых годов двадцатого века – Trans-Am.

Громадные спортивные американские машины с многолитровыми движками и потрясающей красоты кузовами, пожирая бессчетное количество галлонов бензина, соревновались на самых популярных автодромах Америки. Однако топливный кризис убил серию, оставив потомкам воспоминание, которое с каждым годом все сильнее походит на красивую легенду о великолепных автомобилях и гонщиках прошлого.

“Свято место пусто не бывает”, – это единственное, что пришло мне в голову, когда я получил информацию об очередной разработке игры, посвященной Trans-Am. Однако ошибся.

К сожалению, на этот раз речь не идет о той, старой серии. И в роли преподавателей американской автомобильной истории выступить товарищам из команды Moto1 не суждено...

Кстати, о Moto 1. Разве вам ничего не говорит это название? Напрягите память! Эти люди создали на заре жанра мотосимуляторов такую неплохую игру, как AMA Superbike, посвященную одноименной заокеанской серии.

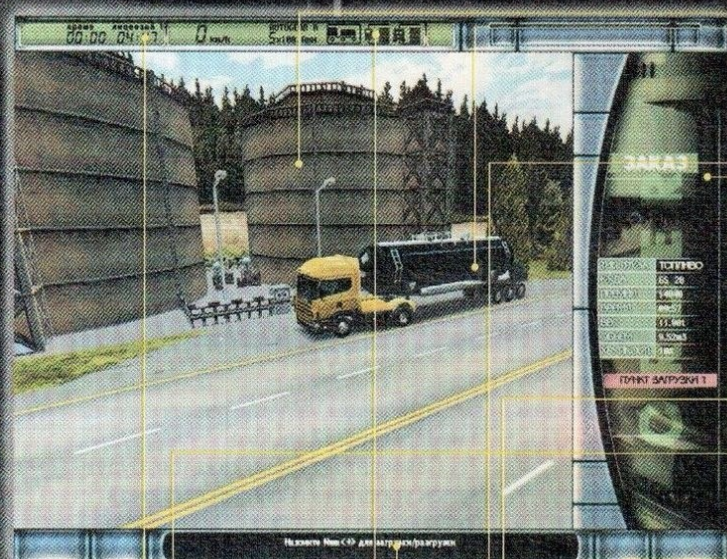
Так вот. Разработчики решили существенно облегчить себе задачу. Им лень рыться в архивах, “опрашивать” очевидцев, тормошить ветеранов американского автоспорта. Они просто валяют игру, которая основывается на современном положении дел в Trans-Am. Тут вам и все пилоты, и все автомобили, и все стадионы данного, уже далеко не столь популярного в США, соревнования.

Разработчики утверждают, что они хотят выдать просто очень качественный автосимулятор. Для этой цели они вплотную сотрудничают с рядом лиц из администрации серии. Не гнушаются общением с гонщиками Trans-Am.

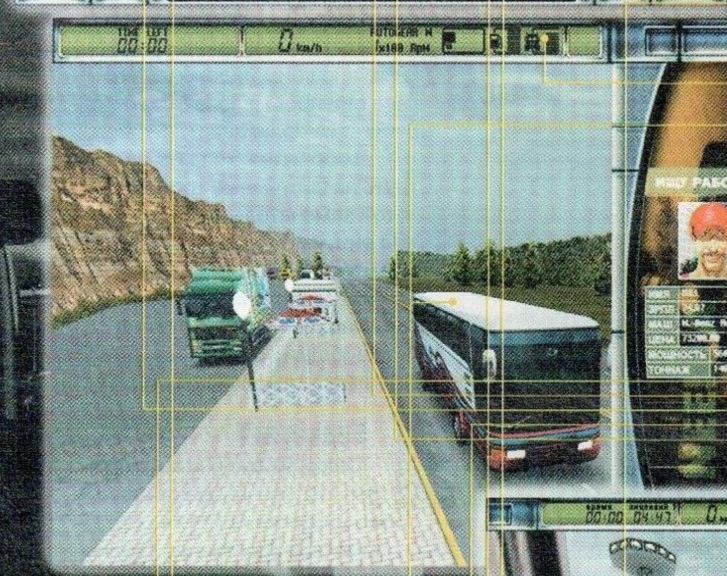
Ребятам срочно необходимо что-то делать с графикой. Уж больно аляповата она. И слишком много “шероховатостей”. Это приличный уровень для первой PlayStation, но никак не для ускоренного ПК наших дней. В общем, надеемся и верим. Хотя... если симуляторные качества проекта окажутся выше среднего уровня, то я готов простить игрушке даже такую графику.

Эх, а жаль все же, что не хватило духу товарищам из Moto1 взяться за воссоздание старинного Trans-Am. Как было б интересно! А впрочем, если вспомнить о том, что всенародной любви исторические автосимуляторы не добивались никогда, да и о том, какая участь постигла Trans-Am Racing, то станет понятно, что этот стратегический ход все же правильный.

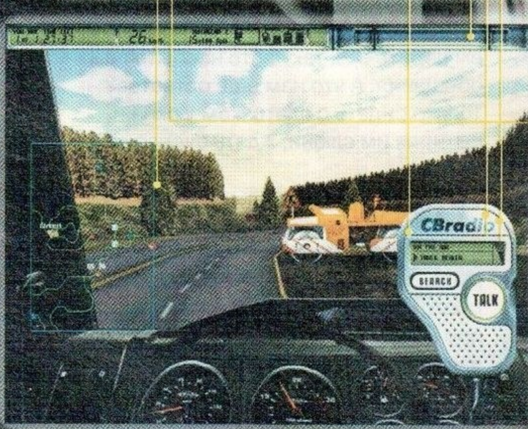




ЗАКАЗ
ПУНКТ ЗАГРУЗКИ 1



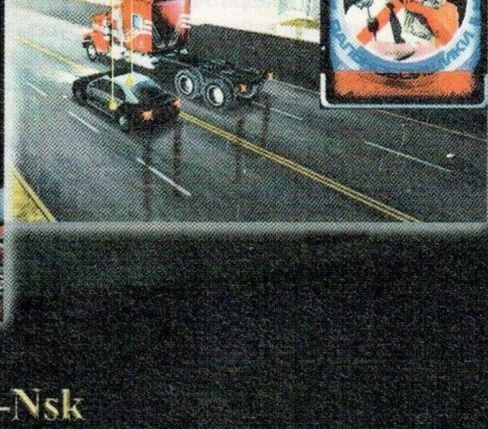
ИЩУ РАБОТУ



CBradio
SEARCH
TALK



ЗАРЕГИСТРИРОВАНО
ПРЕВЫШЕНИЕ СКОРОСТИ
ШТРАФ



ШТРАФ ЗА
ПОПЫТКУ
ДАЧИ ВЗЯТКИ

leech

Угонять или догонять?

FELONY PURSUIT

Жанр Автогонки
Издатель THQ Inc.
Разработчик Polygon Studio
Дата выхода Вторая половина 2001 года

Что такое гонка? Это жажда власти над скоростью, над дорогой и над всем... городом (да, сегодня речь пойдет о городских заездах!). Когда стрелка спидометра начинает зашкаливать, а рев мотора заглушает милицейские сирены, вы перестаете быть просто человеком – вы становитесь настоящим водителем. Получить это удовольствие за рулем "Запорожца" или "Копейки" не представляется возможным (ой не скажи, не скажи! – R.D.). Нам бы Porsche или Lancer Evo... А вот люди из Polygon Studio думают иначе.

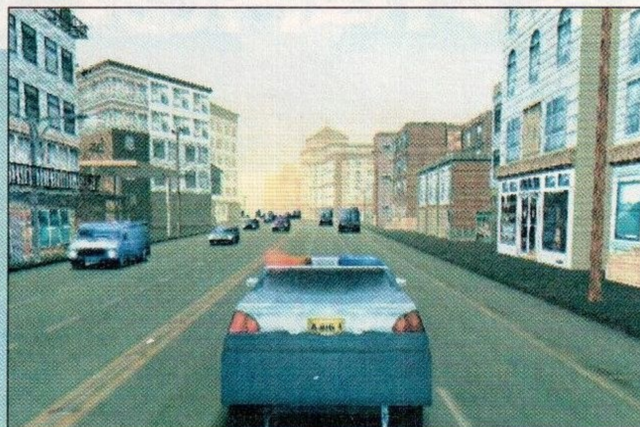
Братва против ментов

Не часто встретишь автосимулятор, "страдающий" наличием сюжетной линии. Но сегодня именно такой случай. Да, у Felony Pursuit есть сюжет. И разработчики выставляют его на самое видное место, изредка бережно обтирая тряпочкой.

Все вертится вокруг вечного противоборства добра и зла (в нашем случае – сил правопорядка и бандитов, промышляющих угонами). Кому из них помогать – решать нам. Однако в зависимости от вашего выбора ход игры меняться не будет. Линейные гонки в рамках мегаполиса – что может быть прекраснее? Хотя, отчего же линейные? А ну, подать сюда нелинейность! Мечты...

Поле нашей деятельности занимает 100 квадратных миль и разделено на семь районов, где мы и будем творить беспорядки (играть за копов, право, глупо) на протяжении аж 38 миссий.

В своем распоряжении мы имеем 18 различных автомобилей, среди которых не нашлось ни одного из реально существующих. Дело в том, что действие игры происходит в недалеком будущем (2005 год), да и тратить свои кровные на покупку лицензий господа игроделы, видно, не пожелали. Зато в деле производства собственных машин дизайнеры собираются оторваться по полной программе. Что ж, будем надеяться.



▲ ГИБДДшный трактор вышел на тропу войны

Огни большого города

Настало время поговорить о технических аспектах игры. Тут есть что сказать.



▲ А это – город будущего. Не Васюки ли?

Felony Pursuit – серьезный претендент на звание "самой густонаселенной игры года". Для получения столь нелепого "приза" Felony Pursuit не обойтись без мощного AI, главной задачей которого станет регулировка движения по оживленным улицам города. Второй по важности задачей является создание пробок "по расписанию". AI также заведует организацией ДТП, что немаловажно.

Движок будет выдавать 60 кадров в секунду! Думается, GeForce 3 окажется тут в самый раз. Но вы только подумайте, какие плавность и гармония ожидают нас в случае наличия необходимого железа! Я уже представляю себе, как черная блестящая машина, нежно чиркнув брюхом об асфальт, взмывает куда-то ввысь и божественно парит над мостовой, поражая очевидцев. С грохотом упав на проезжую часть, она загорается на радость детям, чьи рты расплываются в ненормальной улыбке.

Сами автомобили, кажется, будут не так уродливы. Помимо неплохой физической модели, коей в настоящее время может похвастаться едва ли не каждая аркада, мы сможем наслаждаться довольно приятным внешним видом машин: все они просто лопаются от количества полигонов.

Любопытно было бы взглянуть на системные требования этой замечательной игры. Но они, как и многие другие, не менее животрепещущие, вопросы, ускользают из нашего поля зрения (разработчики, к всеобщему огорчению, предпочитают отмалчиваться).

Прокатит?

Очень важно быть оптимистом. Мы уже не раз становились свидетелями того, как разработчики безнравственно спускали в унитаз надежды журналистов и простых геймеров. Но мы продолжаем верить в их так часто несбыточные обещания. А что нам еще остается? Только сидеть с платочком у окна и, вытирая им слюни, ждать очередного релиза.

Что же действительно нового нам обещают? Да ровным счетом ничего, если не брать во внимание возможность игры за две противоборствующие стороны. Графика? А что можно про нее сказать, не видя самого произведения? По-настоящему огорчает одно – отсутствие реальных автомобилей. Остается верить только в компетентность архитекторов, которым выпала честь "строить" город будущего. Этим мы, пожалуй, и займемся в ближайшие два-три месяца, если, конечно, релиз не отложат.



▲ Облегченный вариант трактора

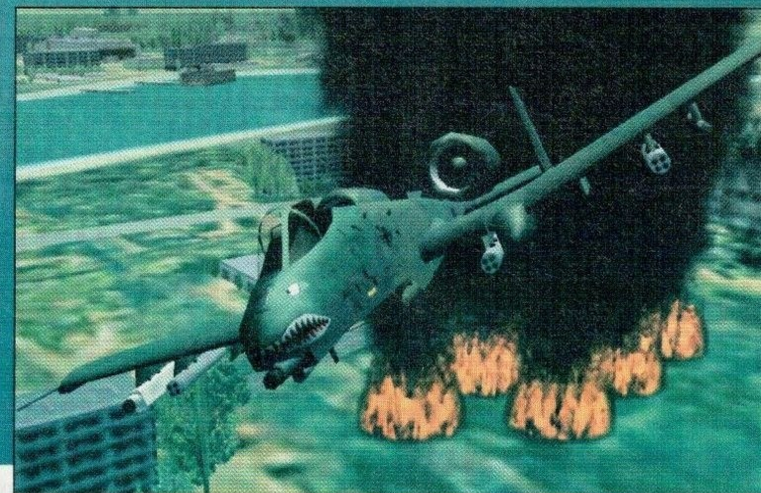
От неба – к земле

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Холода кончились – и тут же без всякого перехода началась духота. Вот и сейчас... Наверное, гроза будет. Все уже потемнело. Смотреть не на что. Нормальных симуляторов на последней Е3 обнаружилось преступно мало. Еще меньше, чем в прошлом году. Кое-какие утешения, конечно же, есть – и об одном из них мы сейчас поговорим, но вообще... Совсем стало темно. Точно – будет гроза.

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

Жанр Авиасимулятор
Издатель UbiSoft/SSI
Разработчик Eagle Dynamics
Дата выхода Третий квартал 2001 года



Итак, Lock On: Modern Air Combat. Ранее игра называлась Flanker Attack – и, как вы, конечно же, знаете, ее главными героями на этот раз должны были стать уже не Су-27 и Су-33, а Су-25 и Су-39 – попросту говоря, не истребители, а штурмовики.

В свое время я отреагировал на это спокойно: "Ага, ну и что?" В оригинальном втором "Фланкере" тоже должен был быть летабельный Су-39; один из самых продвинутых поклонников выяснил, что исключили его в самый последний момент, забив NOP'ами вызов соответствующего модуля уже в скомпилированной программе.

Но тут програмела Е3, Lock On был представлен публике – и выяснилось, что на самом деле все гораздо интереснее.

International

Во-первых, оказалось, что список летабельных самолетов будет еще шире. Конечно, там будут и Су-27, и Су-33, и МиГ-29, и уже упоминавшиеся штурмовики... но помимо них мы сможем еще летать на американском F-15C (ого!) и американском же штурмовике A-10 (обожаю этот самолет). Список нелетабельных самолетов тоже расширится. Есть "Торнадо" и "Миражи". Правильно. А ну давайте их сюда!

Раз уж мы заговорили о всякой разной технике... Миссии в Lock On станут полностью динамическими. Танки, наконец, начнут стрелять друг в друга. Eagle Dynamics шла к такому состоянию дел долго и мучительно – во "Фланкере 2.0" "живыми" были только самолеты, в версии 2.5 "ожили" боевые корабли... и, наконец, теперь правильно действовать начнет все.

Давно пора.

Милость к падшим

Lock On будет рассчитан на широкую аудиторию. Я подчеркиваю: это вовсе не означает, что его доведут до уровня аркады, как иногда делается. Просто в этой версии игры будут очень широко варьируемые настройки сложности и реалистичности – так что каждый сможет подобрать для себя то, что нужно. Такой подход относится и к модели полета, и к работе оборудования, и к AI противников.

Это не мелочь. Вся серия "Фланкеров" была довольно жестко настроена к новичкам. Lock On станет более "дружелюбным" и при этом ничуть не проиграет в реализме.

Ну и, конечно же, там будет хороший учебный курс. Как и раньше.

Говорят, что и сам интерфейс изменится. Естественно, в лучшую сторону.

Пятьдесят миллионов деревьев

Графический engine, конечно же, будет существенно усовершенствован. Штурмовики работают на очень малых высотах; соответственно, требуется, чтобы все смотрелось на твердую пятерку.

Судя по Е3, это удалось. Вот слова одного из очевидцев: "Trees reportedly number fifty million in the pre-Alpha build being demonstrated and add a great sense of realism to low level flight, particularly the way they border roads as do telegraph poles". Пятьдесят миллионов отдельных деревьев! Да еще и правильно расставленных. Тут, кстати, и скриншот есть: смотришь и видишь – действительно, отдельные деревья, и расставлены с умом, так что все красиво... И впрямь – не в каждой пре-альфе такую красоту увидишь.

Виртуальные кабины... Уже "Фланкер 2.5" показывал существенный прогресс Eagle Dynamics в этой области, но то, что видно на скриншотах Lock On, несомненно, радует нас еще больше. На тех же скриншотах можно также наблюдать дым и огонь.

В целом, комментарий по графике такой: даже сейчас "Фланкер 2.0" смотрится неплохо. А уж Lock On, со всеми этими усовершенствованиями...

Единственный из...

Есть один самолет, которому всю жизнь дико не везло с виртуальными воплощениями. Я говорю об A-10. Сначала над ним по полной программе издевались массовики-затейники из Dynamics – так получилась вся серия Tank Killer. Потом за дело взялись разработчики Parsoft, взялись серьезно, но задачу свою выполнили лишь наполовину (долго рассказывать). Наконец к делу подключились Jane's и Origin – вот у них-то все просто должно было получиться идеально, но Origin резко переключилась на чисто онлайновые проекты, и их A-10 в честь такого дела был успешно закрыт. Нам пришлось довольствоваться еще одним попсовым изделием под названием USAF. A-10 туда включили, что называется, "до кучи". А в этом году над несчастным самолетом планируется полномасштабное глумление с пляской на костях под общим названием Operation Flashpoint. Только не надо мне говорить, что это вообще не авиасимулятор. Если вы рисуете кабину конкретного самолета изнутри, то делаете либо симулятор, либо черт знает что. Так вот, судя по "Блэк Хоку" в демо-версии, Flashpoint – это именно черт знает что.

На этом фоне Lock On может оказаться единственным в истории хорошим симулятором A-10.

Не самое главное, конечно, но все же...

Высунулся в окно покурить – вроде дождь пошел. Сразу дышаться стало легче...

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

ОЧЕРЕДНОЙ MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002

Жанр Авиасимулятор
Издатель Microsoft
Разработчик Microsoft
Дата выхода III квартал 2001 года

И действительно – пора бы уже, а то давно что-то ничего по этой части не было. Опять же – срок: эти вещи выходят строго раз в два года и нумеруются не текущим годом, а будущим. Вы еще не догадались, о чем я? Правильно. Скоро мы получим продукт под названием Microsoft Flight Simulator 2002. Думаю, не надо объяснять, что это такое и с чем его едят...

Насколько можно сейчас судить, ничего революционного MSFS2002 нам не предложит. Просто за два года с момента релиза MSFS2000 технологии соответствующим образом выросли, так что как раз наступило время применить все новинки на практике. Одним словом, будет то же самое, что и в прошлый раз, только в улучшенном виде. Что, безусловно, является правильным решением: экспериментировать в отношении чаяний армады поклонников MSFS несколько рискованно.

Наследие самураев

Последним из этой серии, что попалось нам в руки, был Combat Flight Simulator 2 – военный авиасим; речь в нем шла о воздушных боях над Тихим Океаном во время Второй мировой. В некотором смысле, побочный ребенок. И по моему твердому убеждению – слегка дефективный.

Отдельно стоит упомянуть здесь вот о какой вещи. Дело в том, что CFS2 использовал новый и весьма продвинутый графический движок. Вообще, военные авиасимуляторы по части графики более требовательны, чем гражданские – там нужно отрисовывать массу всяких эффектов, которые в условиях мирной жизни встречаются крайне редко. Именно поэтому engine CFS2 уверенно бил то, что было реализовано в последнем "настоящем" MSFS – я имею в виду MSFS2000. Кроме того, там присутствовали и другие оригинальные графические моменты. Например, красивые и вроде как даже трехмерные облака.

▼ Вот такими теперь будут виртуальные кабины



Вывод напрашивался вполне логичный: взять все эти достижения, и, в рамках конверсии, употребить их в очередном MSFS. Именно это и будет сделано.

В дело будут пущены даже сугубо "военные" спецэффекты, всякие милые сердцу мелочи – например, облачка дыма из-под покрышек при приземлении. Или инверсионные следы.

На одном из скриншотов можно также наблюдать кабину "Сессны". И сразу видно, что здесь также были сделаны серьезные улучшения. Кабина явно виртуальная, и весьма неплохого качества – вполне на уровне с тем, что мы привыкли видеть в нормальных военных симуляторах. Я особо хотел бы обратить ваше внимание на то, что все ручки в ней действительно трехмерны (это, кстати, даже сейчас не является общим стандартом).

Вот такие тут дела с графикой. Единственная оговорка может быть такой. Честно говоря, от движка CFS2 я не был в очень уж большом восторге, хотя в целом он и неплох. За ним замечалось просто-таки парадоксальное свойство: скриншоты получаются ну очень красивыми. Но вот когда наблюдаешь это все в динамике, сразу подмечаешь неровные моменты, каковые присутствуют не в таком уж и малом количестве. Впечатление сразу портится...

Впрочем, не будем спекулировать.

Скажи анархии "нет!"

Один из самых слабых моментов MSFS, его хроническая болезнь – это проработка окружения. Здесь в качестве эталона хорошо применить два последних Flight Unlimited. Помните, как там? Перед каждым полетом одна-две минуты у игры уходят на генерацию "динамического окружения" – вот этот "Боинг" находится здесь и летит сюда, вот эти C-5A направляются на ту военную базу, какой-то миллиардер на "Лиэре" заходит на посадку в аэропорту Сан-Франциско... Самолетов в воздухе десятки, каждый занят делом, эфир до отказа забит радиопереговорами. И ты БУДЕШЬ запрашивать всякие разрешения, потому что иначе наверняка с кем-нибудь столкнешься, или что-нибудь в том же духе.

В этом отношении MSFS был ужасен. Да, там в воздухе тоже мельтешили кучи самолетов. Но это мельтешение не подкреплялось абсолютно ничем и являлось чистейшей воды декорацией. Там можно было запросить разрешение на взлет, после чего при любом раскладе ты получал ответ типа "Taxi to runway of your choice..." – дикая фраза. Мало того, даже если ты все делал по правилам, не было ни малейшей гарантии, что при твоем взлете на эту самую полосу со строго противоположного конца не начнет садиться кто-то еще – чисто для красоты, чтобы дополнить и разнообразить атмосферу напряженной жизни аэропорта.

И вы знаете, говорят, что теперь вот с этим безобразием будет покончено раз и навсегда. В MSFS2002 появится уже не бутафорский, а самый настоящий контроль воздушного движения – и, соответственно, "осмысленные" бо(р)ты.

Это очень хорошая новость. Конечно, моделирование самолета само по себе – вещь очень важная, но ведь и про взаимодействие с другими машинами забывать нельзя.

Это – ликвидация одного из самых серьезных недостатков MSFS.

Hold Short

Было бы еще совсем здорово, если бы детальность оборудования MSFS2002 оказалась такой же, как во Fly!, но это уже вряд ли – подобный подход может напрочь подорвать то, что некоторые называют главным достоинством MSFS. Я имею в виду "открытость архитектуры" – возможность добавлять в игру самолеты и вертолеты собственного изготовления.

Но и то, что нам уже обещают, производит хорошее впечатление. У нас есть основания полагать, что MSFS2002 будет весьма атмосферным, красивым и реалистичным продуктом. Вы говорите, что предыдущие серии именно такими были? Может быть, вы и правы, но, в любом случае, 2002 станет еще лучше...

Можно начать так: "В то время как полчища игроков растут не по дням, а по часам, даже незначительный успех одного отдельно взятого проекта заставляет разработчиков тут же усаживаться за создание продолжения. А как иначе – прибыль в любом случае будет обеспечена..." А можно так: "Приставочный рынок настолько обширен, что создание продолжения мало-мальски успешного проекта означает только одно – скоро разработчики сотворят клон. А раз делается игрушка для консолей, то почему бы не сотворить и вариант для компьютера?.."

Леонтий Тютелев

F1 RACING CHAMPIONSHIP 2

Жанр Автосимулятор
Издатель Ubi Soft
Разработчик Ubi Soft, Video System
Дата выхода Вторая половина 2001 года

Как бы то ни было, а Ubi Soft анонсировали продолжение своего неплохого симулятора Формулы-1 – F1 Racing Championship.

Как вы, наверное, помните, возвращение французов в виртуальную Формулу оказалось довольно-таки посредственным: хорошая графика, богатые игровые возможности, но слабая местами модель поведения машины на трассе, а также абсолютно невразумительный искусственный интеллект.

В нашем обзоре мы высказали пожелание, чтобы создатели не останавливались на достигнутом, и в продолжении исправили огрехи оригинального проекта. Так они и поступили.

Снова в 2000-й

Наибольший интерес вызывает, по понятным причинам, "качество лицензирования" новой игры. Однако тут нас постигает разочарование. В то время как Монтойя эффектно обгоняет Шумахера, Williams с двигателем BMW вновь возвращается на лидирующие позиции, а вечно второй Култхард ведет борьбу за право украсить в следующем сезоне свой болид заветной единичкой, разработчики F1 Racing Championship 2 предлагают нам принять участие в чемпионате образца 2000 года от Рождества Христова! М-да, перспектива, прямо скажем, не слишком радужная. Особенно на фоне конкурирующего произведения EA Sports – F1 2001. Однако по сравнению с предыдущей частью налицо явный прогресс. Хорошо хоть, что внутренний редактор игры останется на месте, и изменить составы команд мы сможем по собственному усмотрению. Ну, и еще одно мини-утешение – в произведении Ubi мы повстречаем трек в Индианаполисе, а также несколько видоизмененную Монцу. Впрочем, иначе и быть не могло.

Шумахер по определению

Как бы пытаясь загладить свою вину перед игроками за устаревшую лицензию, авторы внедряют в свой проект не новый, но все же изрядно подзабытый уже (а зря!) режим игры по сценариям. На этот раз нам предлагают оживить в памяти самые драматичные моменты сезона образца... правильно, 2000 года (а много их там было?).

Что ж, игра по сценарию – это всегда своего рода новый опыт. Тут и ошибаться нельзя, и уровень погружения в атмосферу "больших призов", даже при отсутствии богатого воображения, достигается легко. Поэтому в этом плане проект выгодно отличается от конкурентов и буквально заставляет себя ждать. Но опять же. Почему у разработчиков не хватило смелости накатать сценарии всех легендарных гонок прошлого? С участием Сенны, Проста, Мэнселла? Неужели им непонятно, что в таком случае их детище приобрело бы, в некотором роде, статус раритета? Хотя, думается, вопрос здесь, как и в случае с устаревшей лицензией, упирается в деньги.

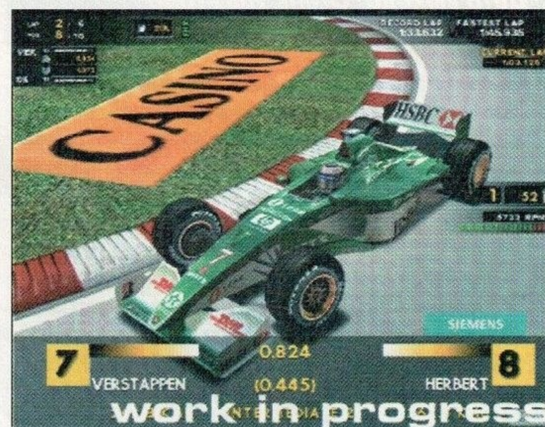
Сжатие текстур и реалистичная погода

Остальные нововведения носят "довесочный" характер.

К графическому аспекту разработчики традиционно для себя подходят с редкостной щепетильностью. Первая часть была очень красивой, вторая станет еще лучше. Благодаря особому методу сжатия текстур, движок сподобится при высоком быстродействии выдавать предельно детализированные пространства, насыщенные сложными трехмерными моделям и многообразными спецэффектами. В этом сомневаться не приходится, однако ж от кадров из F1 2001 от EA Sports остается куда более благоприятное впечатление. Хотя у Ubi есть увесистая отговорка – жирная надпись "work in progress" на каждом скриншоте.

Погода. Обещают максимальный реализм и соответствие. Реализм в плане влияния, оказываемого на поведение машины изменяемыми по ходу гонки погодными условиями. Что касается второго пункта, то тут разработчики намереваются для каждого Гран-при создать погодные условия в точном соответствии с сезоном образца 2000 года.

В общем, хотят! Хотят реабилитироваться за старую лицензию.







Всеми способами пытаются угодить нам. Это очевидно.

Напоследок

В конце пресс-релиза разработчики скромно отмечают, что занимаются созданием симуляторов первой Формулы уже шесть лет, и плохо у них получиться, в общем-то, не может. Что ж, хочется верить, что в очередном своем произведении Ubi Soft поправят ошибки предшественницы. Впрочем, одну они уже точно совершили. И вы знаете какую.

F1 2001

Леонтий Тютелев

Жанр Автосимулятор
Издатель Electronic Arts
Разработчик EA Sports
Дата выхода Осень 2001 года



Подмяв под себя рынок спортивных игр, EA Sports осваивают теперь другие, отчасти спортивные, симуляторы. Получается у них совсем неплохо. Мы помним творения компании на тему первой Формулы, НАСКАРА, чемпионата мира по гонкам на супербайках. На E3 были обнародованы сведения о работе над очередным симулятором Ф1. Называется он абсолютно неоригинально – F1 2001, однако обещает оказаться весьма правдоподобным и интересным.

По вполне понятным причинам конкурировать игре придется с произведением Ubi Soft F1 Racing Championship 2. И на основании имеющихся в настоящий момент времени у нас на руках материалов, можно сделать вывод о том, что EA Sports, скорее всего, выйдут победителями из этого поединка.

Что касается GP3, то... GP3 уже приобретает статус классического произведения. Игра эта по-прежнему вне конкуренции.

"Разрывная!" – подумал Штирлиц, пораскинув мозгами

В этой части нашего короткого повествования речь пойдет об основном моменте, на котором акцентируют внимание игроков и журналистов разработчики. Мы говорим об искусственном интеллекте. Итак...

Итак, создатели игры без дрожи в голосе имеют наглость обещать нам, ни много ни мало, лучший за последнее время AI. Каковы составляющие возможного успеха F1RC2 в этом аспекте? Как говорят разработчики, каждый отдельно взятый пилот, управляемый компьютером, будет действовать так, как действовал бы на его месте игрок! Что ж, получаем этакий аналог "ботов", но только для автосимулятора. Если господам из EAS удастся воплотить задуманное в жизнь, то играть будет весьма интересно. Комп не только научится использовать в целях обгона наши ошибки при прохождении мудреных траекторий, он будет до конца отстаивать свою позицию! И в таком случае гонка просто обязана оставаться напряженной при любой выбранной вами продолжительности. Что ж, сильный AI – это уже серьезная заявка на победу в споре с F1 Racing Championship 2. Как мы помним, тамошние гонщики не отличались ни умом, ни сообразительностью.

Формула оживает

Подумайте, чего не хватает современным симуляторам первой Формулы? Я, признаться, тоже раньше не задумывался над этой проблемой. Пока не ознакомился с пресс-релизом EA Sports. Симуляторам Ф1 не хватает... интерактивности! Они неживые какие-то. Только изредка отзовутся гулким эхом размазанные трибуны... Канадцы готовят нам первую "живую" Формулу.

Вспомните любой из последних спортивных симуляторов от EA Sports. Имитация прямой трансляции там достигалась просто отличная. Множественные маленькие эффекты, какие-то дизайнерские находки, анимационные вставки заставляли вполне справедливо сравнивать виртуальный матч с реальным. Примерно то же самое мы увидим в F1 2001.

Игрока будут окружать инженеры, обслуживающий персонал... Вдоль обочин трасс будут крутиться маршалы, которые в случае происшествия начнут размахивать флагами или примутся убирать с трассы обломки разбитого болида. Щепетильно подходят авторы и к созданию болельщиков – трибуны будут не только тщательно анимированы, они и болеть станут за своих кумиров как полагается. В общем, F1 2001 окажется первым имитатором Ф1, Гран-при которого будут выглядеть почти как в жизни.

Доверяйте профессионалам!

Подвергнется улучшениям реализация погодных эффектов. Погода будет меняться непосредственно во время гонки, что неминуемо приведет к незапланированным пит-стопам, досадным вылетам с трассы и изменениям в командной тактике. Вот вам шанс проявить себя в качестве стратега и грамотного пилота, который меняет стиль вождения, исходя из конкретных условий гонки!

Общение гонщика с командой осуществляется с помощью радиопереговоров. Вам сообщат о состоянии болида, расскажут о том, как в данный момент едут ближайшие конкуренты. Позовут в боксы, наконец. Авторам такая система оповещения кажется вполне удобной. Что ж, для полноты картины разработчикам неплохо было бы убрать (или, по крайней мере, предложить такую опцию) информационные заставки, стилизованные под телевизионные трансляции, которые выполняют функцию хороших подсказок во время заезда. Если уж реализм, то до конца!

Ага, чуть не забыл о самом главном. Игра базируется на базе данных FIA образца 2001 года, а это значит, что у французского проекта нет никаких шансов одолеть мощного канадца.

Графика. Разработчики делают практически новый engine. Он будет более внимателен к деталям, нежели предшественник. Появится больше разнообразных текстур. Впрочем, чего зря разоряться – смотрите на скриншоты.

Напоследок еще небольшая порция полезной информации. Игра тестируется не только ее создателями и бета-тестерами, но и профессионалами своего дела. Проект побывал в руках представителей BAR (поклонник компьютерных игр Вильнев приложил к этому руку?), а также других людей, имеющих самое прямое отношение к миру Ф1. Вот почему мне кажется, что F1 2001 в любом случае окажется хорошей игрой. Вы ведь еще помните, что самая последняя "формула" от EA Sports нам очень и очень понравилась.

Леонтий Тютелев

MADDEN NHL 2002

Жанр Спортивный симулятор
Издатель Electronic Arts
Разработчик EA Sports
Дата выхода Осень 2001 года

Серия имитаторов Madden NFL от Electronic Arts одна из самых "древних" в виртуальном спорте. Первый проект увидел свет в далеком девяностом году прошлого столетия (как звучит!). Поэтому не удивительно, что симуляторы американского футбола получаются у EA Sports великолепно. Игры эти снискали популярность на всех известных игровых платформах. Успех предшественников должен повторить очередной проект с именем Джона Мэддена в названии – Madden NFL 2002.

В новой версии американского футбола значительные изменения коснутся графической оболочки. Учтя стремительный рост производительности среднестатистического персонального компьютера, а также выход новых, более мощных игровых систем, разработчики решили подготовить для своего очередного проекта абсолютно новый графически движок.

Детализация стадиона в игре достигнет поистине заоблачных высот. При наличии хорошей видеокарты вы сможете насладиться многообразными световыми эффектами (уж чего-чего, а разных пиротехнических (в кавычках и без) прибамбасов на матчах в Северной Америке хватает). Во время поединка будет происходить плавная смена времени суток. Трибуны обещают выполнить предельно реалистично.

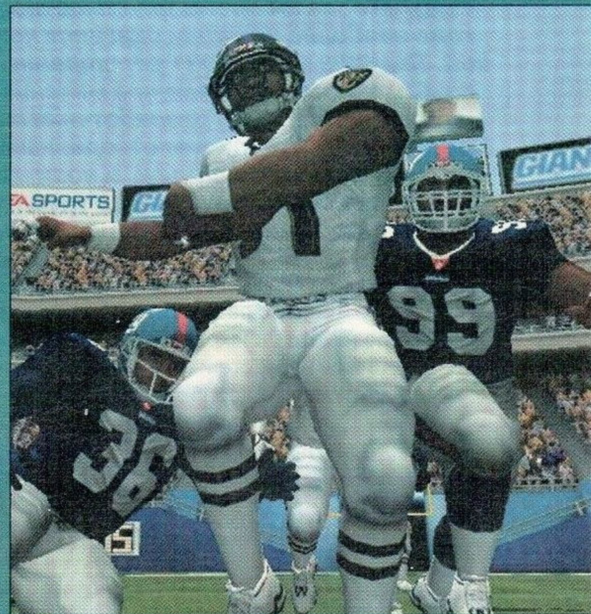
Все судьи обнаружат свое существование именно там, где им и положено находиться. Игроки, как в NHL и NBA Live, имеют собственные лица. Авторы заверяют нас в том, что количество кадров анимации на каждую физиономию увеличится чуть ли не вдвое. Однако неутомимым творцам и этого мало. Вдоль боковой линии футбольного поля будут бегать "фотореалистичные" тренеры, отчаянно жестикулируя, строя страшные (как в жизни) гримасы, и, чем черт не шутит, громко матерясь!

Прилично изменится физическая модель. Добавятся новые фреймы анимации, и происходящее на поле практически не будет отличаться от реальности. Тщательной "доводке" подвергается модель столкновений игроков, которая здесь (учитывая специфику американского футбола) играет далеко не последнюю роль. Контакты, падения и полеты будут выглядеть на порядок реалистичнее, нежели в игре образца 2000 года.

Неудовлетворенные поклонники американского футбола, в чьих городах нет собственной команды, сумеют отредактировать по своему усмотрению "дефолтный" список клубов NFL, добавив туда свой собственный коллектив (создавая новый клуб, игрок сможет заняться даже дизайном, придумав команде эмблему и форму).

Не останутся разочарованными и любители многопользовательской игры. Благодаря ряду значительных усовершенствований проект будет гораздо шустрее работать в онлайне.

Пресс-релиз достаточно скуп. В нем нет напыщенности и революционных обещаний. Все строго и по делу. Сразу видно, что игра готовится вполне серьезная. Так что если вы



пресытились соккером, хоккеем или баскетболом, то самое время переключить внимание на новый, довольно экзотический для России вид спорта. А до осени как раз правила подучите, да кассеты с записями трансляций лиги просмотрите.

Reckless Driver AKA Виннипуховед

NICKTOONS RACING

Жанр Аркадные автогонки
Издатель Infogrames
Разработчик Infogrames
Дата выхода Вторая половина 2001 года

Что делать, уважаемые, буржуи атакуют! Эвона какую выставку отгрохали. По 200 баксов с небедствующих американских подростков за вход брали! И зачем? Чтобы показать им очередное оружие, с помощью которого они намерены подорвать авторитет и несомненную славу Отечественного Винни-Пуха!

Пользуясь слабым финансовым и духовным положением Родины Отечественного Винни-Пуха, матушки России, они буквально забрасывают нас продуктами, основанными на жалких, никчемных, высосанных из пальца типа-приключениях мерзких, улыбающихся ухмылками загнивающего капитализма "героев" западных сериалов! И представляю, что бы сказал, посмотрев на все это безобразие, наш, Отечественный Винни. Он промолчал бы, но сколько укора "послышалось" бы в этом молчании!

Нашествие!

Как бы то ни было, а по долгу службы я обязан рассказать вам об очередном нашествии. Игра под названием Nicktoons Racing основывается на событиях популярного среди незнакомых с истинными мультипликационными ценностями заграничных подростков сериала. В пресс-релизе подле каждого персонажа гордо красуются буковки tm. Нет, честно скажите, вы представляете себе, скажем, Винни-Пуха-тэзм или Пятачка-тэзм? Или Сову-тэзм?! Зомбированные все эти герои!

Уберите детей!

Однако игра должна получиться веселая (хоть и без души). По крайней мере, ролик и скриншоты настраивают на оптимистический лад. И скорость приличная, и графика стильно мультяшная, и бонусы разные в обилии. Только вот что я вам хочу напоследок сказать. Ни в коем случае не подпускайте к компьютеру при включенной Nicktoons Racing маленьких детей. Лучше отведите их к телевизору и поставьте кассету с Отечественным Винни-Пухом. Помните, что зомбирование нации начинается с разрушения в головах подрастающего поколения светлого образа Отечественного Винни-Пуха!



NHL 2002

Леонтий Тютелев

Жанр Спортивный симулятор
Издатель Electronic Arts
Разработчик EA Sports
Дата выхода Осень 2001 года

Пожалуй, из всей линейки спортивных симуляторов EA Sports двухтысячного года наиболее удачным оказался хоккей. Внедрив в NHL 2001 расширенные возможности по изменению механики игрового процесса, разработчики попали в "яблочко": удовлетворенными остались и профи, и новички. Создать хит было сложно. Еще труднее будет сделать не менее удачное продолжение.

Процесс разработки сиквела идет по накатанной колее: все лучшее остается на месте и подвергается косметическим доработкам, все плохое удаляется, а взамен авторы вставляют в игру что-то новое. Вот о новом-то мы и поговорим...

NHL Action – it's fantastic!

Уж и не знаю, что тут повлияло на сознание творцов, но идеи тотальной симуляции покинули их головы. Вместо того чтобы делать проект еще правдоподобнее по внутреннему содержанию, они стараются создать нечто, максимально *напоминающее* реальность. Для этих целей внедрена новая точка обзора, которая названа довольно лихо: breakaway camera.

Динамичная камера позволит игроку буквально очутиться на хоккейной площадке и почувствовать на себе, что это такое – выступать перед двадцатитысячной аудиторией в лучшей хоккейной лиге мира. Подробностей нет, однако я смею предположить, что новая камера вряд ли будет игровой. Согласитесь, для напряженного поединка больше всего подходит какая-нибудь классическая позиция, дающая исчерпывающее представление о происходящем на льду.

Второе обещание разработчиков должно еще сильнее насторожить фанатов спортивных симуляторов: в новом произведении обнаружатся некие "карточки НХЛ"! Что это такое? Определение дается смутное и сводится к следующему: зарабатывая очки, вы со временем накапливаете определенную сумму, на которую потом "покупаете" "карту". Что дает карта? Сверхвозможности для ваших подопечных: суперускорения, новые финты, доступ к читам и ряд других, закрытых сначала функций. Что ж, если на второй PlayStation подобная игровая фича выглядит вполне уместно, то на компьютере... В общем, пока насторожимся и не будем делать далеко идущих выводов.

Еще одной развлекательной функцией станет EA GameStory. Эта штука записывает все интересные эпизоды отдельно взятой игры, а затем, по окончании матча, демонстрирует нам все самые захватывающие моменты с наиболее выгодных ракурсов. Нарезки будут комментироваться. Помнится, что-то похожее было в ранних сериях FIFA Soccer.

Обо всем понемногу

Новичкам очень интересно бывает сотворить в игре клоны своих друзей (или свой собственный). Для таких вот "мичуриных" авторы внедряют улучшенную функцию создания нового хоккеиста. Тут вам и тела "в ассортименте", разного роста и полноты, и целый воз скальпов (причесок), набор бород, бровей и усов. В общем, резвитесь на здоровье. Почему-то не упоминается о возможности портирования в игру собственной фотографии. Впрочем, памятуя о моем личном опыте, скажу, что ничего страшного в этом нет (в течение нескольких часов я "лепил из того, что было" второго Леонтия Тютелева и, когда посмотрел на результат, чуть не упал в обморок).

В графике – никаких революций. Конечно же, увеличится количество полигонов, улучшится качество текстур, освещение станет более эффектным. Обещают особенно тщательно поколдовать над анимацией движений игроков.

Грядет существенное обновление звука. В первую очередь это коснется комментаторов. В серии появляется новое лицо – некто по имени Дон Тейлор (говорят, известный заокеанский аналитик). Комментаторы будут не только экспрессивно озвучивать происходящее на площадке, но и не преминут отпустить шуточку по поводу или без.

Те нововведения, которые так порадовали нас в NHL 2001, эволюционируют в NHL 2002. Так, еще правдоподобнее в игре отразится эмоциональный настрой команды. Оказывать влияние на "мораль" игроков будет не только ход встречи, но и поддержка трибун. Причем поговаривают, что даже антипатия болельщиков на выездных матчах способна будет подхлестнуть ведомых вами игроков!

Система отладки геймплея станет еще более гибкой и совершенной. Аркада, симулятор или нечто среднее? Таскайте ползунки соответствующих опций регулировки и подстраивайте игровой процесс под собственные запросы.

Возвращаясь к вопросу о "кастомизации" проекта, нельзя не отметить возможность создания новых команд, эмблем и формы для них.

Режимов игры будет ровно шесть. Отметить тут можно разве что "карьеру". Теперь ни один уважающий себя симулятор без нее обойтись не может. Берите любую команду и отправляйтесь в многосезонное путешествие. Драфт, обмены, увольнения... В общем, все довольно стандартно.

Состав участников – тридцать клубов НХЛ и двадцать национальных команд. Тоже без сюрпризов.



Традиционно – осень

Ожидать появления NHL 2002 стоит, как обычно, осенью (хотя на сайте EA Sports висит противоречащая пресс-релизу информация, согласно которой выход игры назначен на лето). Что ж, будем надеяться на лучшее. Хочется верить, что NHL 2002 окажется, по крайней мере, не хуже предшественницы, а указанные в начале статьи вещицы сомнительного характера лишь органично украсят серьезный хоккейный симулятор.

Я вот тут подумал на досуге, а действительно ли так плохи спортивные симуляторы от EA Sports, какими их мы, журналисты, представляем (и выставляем)? Подумал, подумал, и пришел к выводу, что хороши они, да больно уж надоели. И пока не будет у канадцев конкурентов (как на приставках), будем мы ныть в горести.

Но довольно об этом. У нас есть информация о новых проектах "спортсменов", и нам она интересна, что само по себе радует. И пусть в итоге это будет, как говорится, same old sheet, в данный момент времени нам, повторюсь, интересно. Мы тешим себя надеждами.

Леонтий Тютелев

FIFA 2002

Жанр	*Спортивный симулятор*
Издатель	*Electronic Arts*
Разработчик	*EA Sports*
Дата выхода	*Осень 2001 года*

Авторы довольно нескромно называют FIFA 2001 выдающейся по всем параметрам игрой, а уж продолжению, появиться которое должно будет осенью 2001 года, и вовсе прочат потрясающий успех.

Тут я позволю себе отвлечься и проиллюстрировать падение популярности спортивных игр от EA Sports на примере "народного" Internet Top 100. Откройте номера "Навигатора" разных лет и посмотрите, как деградируют спортсимы от EA Sports. Раньше, помню, лучшие из них входили в десятку, а теперь...

Ну да ладно, кричать о революционности разработки давно стало одним из классических приемов компьютерного пиар-искусства. Мы же трезво посмотрим на факты.

Еще презентабельнее

В прошлом номере НИМ была небольшая заметка о FIFA 2002 в новостях. В принципе, все основные новшества были перечислены уже там. Сегодня мы просто дадим более развернутую информацию, которой разжился на E3 наш специальный корреспондент.

Что касается графики, то принципиально нового движка в игре все же не будет. А вот то, что существует на данный момент времени, подвергнется тщательной переработке. Стадионы будут детализированы на порядок лучше, чем в FIFA 2001. Освещение еще сильнее приблизит происходящее на мониторе к реальности. Погодные эффекты также, по идее разработчиков, сразят нас своим правдоподобием. А главная изюминка – доработанные модели игроков. Чего уж греха таить, до баскетболистов из NBA Live 2001 футболистам было очень далеко. И даже уровня хоккеистов NHL 2001 они не достигли... Так вот. В футбольном произведении образца 2002 года столь обидное положение вещей обещают исправить. Жалко только, что о фотографически точных лицах игроков речи по-прежнему не идет...

Вкупе с графикой улучшится и звуковое сопровождение проекта. Основное новшество – меняющееся в зависимости от игры команды настроение болельщиков. Вы с легкостью почувствуете разницу между домашними и выездными матчами.

Что решили изменить

Геймплей постигнут не меньшие изменения. Под термином "улучшенная система игры в пас" следует понимать следующее. В новом проекте будут гораздо проще исполняться такие приемы, как передача на свободное пространство, игра в стенку. Вы сможете пропускать передачу или выкатывать мяч на ход партнеру.

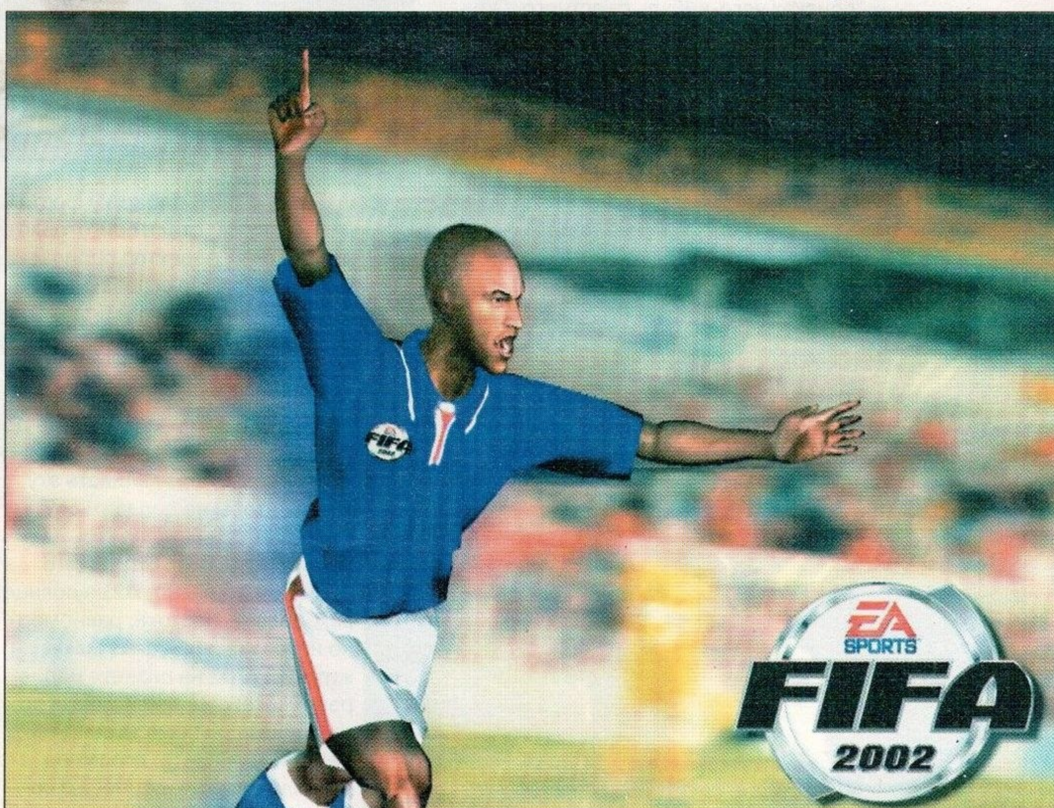
Усовершенствованный алгоритм подкатов, по задумке авторов, должен добавить в игру толику стратегического элемента. Судьи станут четче отслеживать исполнение этого сложного футбольного приема и, если заметят, что ваши игроки слишком часто беспричинно фолят, тут же начнут карать команду за грязную игру, вовсю отстаивая принцип fair play.

Надвигается очередной чемпионат мира по футболу, и в FIFA 2002 в связи с этим внедряется специальный режим игры за национальные команды. Вам предстоит пройти через сито квалификации с любой из участвующих в этом турнире сборных. Разработчики заявляют, что квалификационный турнир будет создан, с учетом специфики и особенностей данного состязания. Игроки будут уставать (усталостью не "локальной" – на протяжении матча, а длительной – несколько игр), надолго травмироваться. Не исключено, что кое-каких футболистов не отпустят для игры за сборную их клубы (впрочем, эта информация непроверенная).

По ходу сезона в роли главного тренера национальной команды, вы постоянно будете снабжаться своеобразными "сводками", которые позволят находиться в курсе всех событий: о состоянии команды, о ближайших соперниках.

И еще одна новость – нам наконец-то доверят самостоятельно перенастроить игровой контроллер. Вздохнем с облегчением. Когда-нибудь это должно было случиться. Только вот думали ли мы году этак в 1997, что случится сие знаменательное событие только в начале следующего века? Ну да ладно – лучше поздно, чем никогда.

Ну, а в остальном игра останется старой доброй "фифОй". Те же режимы, те же футбольные чемпионаты. Эволюция продолжается, а мы же будем рассчитывать не только на то, что FIFA 2002 окажется играбельной и интересной, но и на то, что начнет развиваться какая-нибудь альтернативная футбольная серия. Почему бы не UEFA Challenge?





Свиток ролевых ударников меча и дайса с комментариями и ссылками на навигаторские статьи

Название игры	Издатель	Выход	Ссылки и комментарии
Throne of Darkness	Sierra	Q3	n/a
Arcanum	Sierra	Q3	Смотри № 49
Pool of Radiance	Ubi Soft	Q3	Смотри № 46
Neverwinter Nights	Interplay	Q4	Смотри № 49
Wizardry 8	Sirtech	Q4	Обзор beta-версии на подходе
Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda	Q4	Смотри № 44
Everquest Shadows of Luclin	Sony Online Entertainment	Q4	Add-on
ARX Fatalis	Arkane Studios	Q3	Смотри в этом номере
Torn	Interplay	Q4	Смотри в этом номере

Подземелья. Без драконов?

Mihanic

ARX FATALIS

Жанр *3D action/RPG*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Arkane Studios*
Дата выхода *Лето 2001*



Вы знакомы с приготовлением блюда типа " солянка сборная", оно же "баранье рагу по-ирландски", если верить Джерому? Открываешь холодильник и начинаешь сканирование в поисках чего-нибудь съестного. Обнаружив представителей группы "еда", закидываем их в кастрюлю и варим. Перед употреблением данного продукта желательно написать завещание и выпить таблетку фестала. Подобный стиль приготовления игровых проектов проповедует Arkane Studios: возьмем немного Diablo, добавим Eye of the Beholder, разбавим Ultima'ой, немного System Shock для закипания крови, затем все это тщательно мешаем и ждем 2 года до полного приготовления. Вот только чем будем запивать эту смесь, чтобы не подавиться?

▼ **Сейчас мы проверим электропроводность этих доспехов**



В Багдаде все спокойно

Когда-то давно, когда солнце всходило на востоке, равномерно нагревая волосатые макушки жителей ARX, на планете царил рай и покой. На том и сказке конец, настало время ужасной действительности: огромное светило потухло, принеся с собой вечную зиму и лютый холод. Мерзла земля, мерзли деревья, мерзли и все прочие живые существа. Поняв, что перспектива мороженых окорочков их не радует, оставшиеся в живых жители начали планомерное заселение близлежащих подземелий. Обитатели подземного мира, будучи истинными гурманами, решили употреблять наземных пионеров в качестве завтрака, обеда и ужина. Ошарашенные таким приемом гоблины, люди и орки объединились для строительства огромной крепости ARX, которая смогла защищать их от внешних посягательств.

Строительство закончилось в кратчайшие сроки, и крепость быстро заселилась. Обретя долгожданный ареал, популяции всех мастей и видов начали быстро увеличиваться. Нарастала угроза перенаселения,

между расами появилась взаимная неприязнь, часто перераставшая в мордобой с применением колюще-режущих предметов разного калибра. В свете последних событий появление воинствующих культов и кланов уже не казалось столь ужасным в недавно спокойном городе.

Один из культов, поклоняющийся богу Акбаа, по своей жестокости превзошел своих конкурентов, пустив на драгоценные джоули энергии добрую часть мирного населения. И, когда уже довольный Акбаа почесывал свои грязные ручонки в предвкушении скорой реинкарнации, на горизонте замаячила фигура королевского звездочета. Храбрец раскрыл коварные планы и даже успел послать весточку конклаву богов, прежде чем был убит злобными культистами во главе с неким Изербиусом.

А в это время в вонючей гоблинской тюрьме, глядя на забрызганные кровью и чем-то еще малоприятным стены и обдумывая перспективы на ближайшее будущее, сидит главный герой и ждет, когда первое прикосновение к клавиатуре изменит его судьбу навсегда.



▲ Женщины-змеи являются самыми развитыми существами после людей

Мне кажется, или Лавкрафт действительно оказал такое влияние на разработчиков игр? При виде всех этих Акбаа и Изербиусов так и вспоминаются его Ньярлатотеп и жадно жующий султан демонов Азатот.

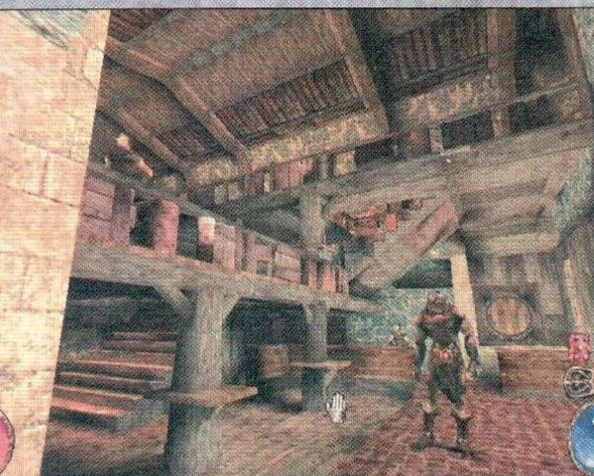
7 футов под землей

Мир ARX не ограничивается одной лишь крепостью – это целая сеть тоннелей, пещер, болот, заброшенных храмов и деревень. Причем вся эта местность заселена различными созданиями, которые не ограничиваются приморскими шахтерами и дождевыми червями. Здесь вам и гномы, и люди-крысы, и гоблины, и орки, и, вообще, куча всякой живности, видовую принадлежность которой даже профессиональному монстрологу определить вряд ли удастся. Особого внимания заслуживают как раз не места проживания этих созданий, а именно внутреннее убранство и интерьер. У каждой расы свой стиль в построении домов и способах их украшения. Если люди предпочитают величественные здания с разноцветной резьбой, то гоблины - народ неприхотливый и вполне неплохо ютятся в маленьких хатках, выполненных из грубого камня. Всего в игре около 40 архитектурных стилей, в зависимости от специфики местности или ее обитателей. По словам разработчиков, они пытаются создать яркий контраст между высоким и низким, маленьким и большим. А, собственно, для чего им этот контраст? Ответ кроется в длинных рукавах смирительной рубашки, сумасшедшей улыбке соседа по нарам и злостном замысле Arkane, пытающейся вызвать у играющего клаустрофобию и тотальный снос крыши на почве пугающего подземного мира.

Красота глазами шахтера

Есть игры, в которые мы играем независимо от качества графики и ее наличия вообще. Пусть даже гигантский пиксель, медленно выплывающий из глубин игрового пространства, покажется нам страшнее шкафообразного нового русского, выползающего из разбитого вами "Чероки", мы закроем глаза и все равно будем играть. К проектам такого рода относится, скажем, Might&Magic, но уж никак не ARX. Все дальнейшие коммерческие перспективы проекта еще до его выхода на рынок встретились с дорожным знаком, именуемым в народе не иначе, как "кирпич".





▲ Орк, конечно, красивое создание, но вот с мечом в груди и стрелой в черепе он выглядит куда милее

Вот этим самым кирпичом мне очень хочется запустить в того папу Карло, который вытесал эти убогие модели персонажей. Даже воксельная рука из дедушки Doom'a смотрится куда привлекательнее, чем этот протез, гордо названный Рафаэлем Колонтанио "рукой". А ведь видеть эту пресловутую клешню мы будем всю игру, так как вид в ARX – от первого лица. Монстры, по-видимому, даже не слышали о напильнике, которым следовало бы обработать их угловато-корявые модели.

Что касается графического исполнения бэкграундов и магии, то тут особых нареканий нет. Конечно, до красот Blade of Darkness ARX'y, как на карачках до Китая, но хоть глаза не режет. Единственное, за что можно похвалить Arkane, так это за прорисовку магии - тут все на уровне, причем на довольно высоком. Хотя выглядит это не более чем красивая безделушка на фоне общей разрухи.

Одно мне не понятно - неужели так сложно лицензировать движок Unreal или хотя бы Lith Tech? "Сделай сам", конечно, хорошо, но когда сам сделать не можешь, то гораздо убедительнее выглядит "пусть сделают они, зато купи сам".

По щучьему велению, по моему хотению

Вот так, пробираясь через дебри сюжета и чащи графики, добрались мы и до геймплея.

Перед стартом игры надо выбрать между тремя классами персонажей: воин, маг и вор. Под нашим руководством маг научится всем премудростям волшебства, воин овладеет мощнейшими мечами, а вор будет способен обчистить карманы так, что банда "Черная кошка", узрев это, забросит свое ремесло и пойдет работать дворниками. Деление на классы отнюдь не означает, что воин не сможет овладеть магией, просто ему так же, как и вору, будут доступны лишь простейшие, атакующие и защитные спеллы, впрочем, как и магу, который вряд ли поднимет двуручный меч.

Кстати, можно вспомнить еще интересную адвентюру Death Gate от Legend, в которой заклинания тоже собирались из рун в специальном конструкторе наподобие мозаики из шестигранников. Идее визуализированного редактора спеллов ого-го сколько лет!

Будучи смесью 3d action и RPG, ARX сохранил особенности каждого из этих жанров. От первого ему достались многочисленные битвы с применением холодного оружия и магии. Если с оружием все стандартно, то магическая система абсолютно оригинальна. Всего доступно около 50 различных рун, которые мы будем находить по ходу игры и покупать в магазинах. Для кастования заклинания нам нужно будет описать на экране мышью соответствующие ему руны (чем круче заклинание, тем больше оно требует рун). Что-то подобное наблюдалось в Black&White, только в более упрощенном варианте. Исходя из этого, можно сделать вывод, что мы сможем собственноручно создавать заклинания, комбинируя различные руны. Если так дело пойдет и дальше, то в скором времени, прежде чем играть в очередной Baldur's Gate, придется еще и свитки из тетрадных листов создавать или реагенты во флопповод засовывать.

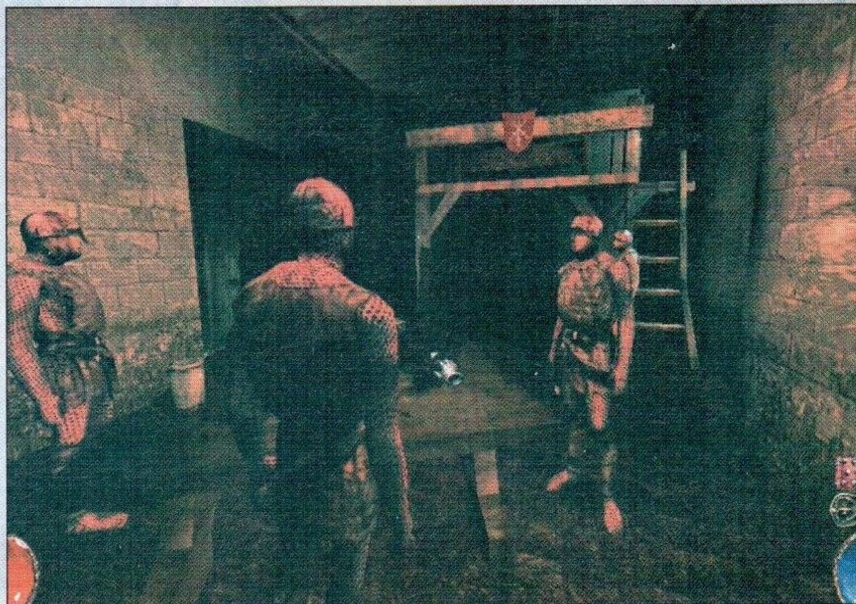
От RPG ARX унаследовал нелинейный сюжет и простейшую систему характеристик. Развитие сюжета по ходу игры - штука гибкая и неоднозначная. Разработчики позволят нам творить любой беспредел, включая убийство короля и тотальное шинкование всего местного населения, и при всем этом мы сможем преспокойно завершить игру. Хорошо? Еще бы!

Не подкачала и система накрутки персонажа. Убил врага – получил опыт, убил много врагов – поднял уровень. После получения очередного уровня мы распределяем очки между скиллами и ищем следующую жертву. Так что даже ярым противникам RPG ARX придется по вкусу. Вот так, очищая подземелье от полчищ монстров и выполняя различные квесты, мы и доберемся до главного гадкого культиста Изербиуса, а там уж за ценой не постоим.

Я жив, пока мертв мой враг

Еще до появления ARX'a в свободной продаже его судьбу можно описать в двух строчках. Это игра найдет своего геймера, он будет в нее играть, хвалить и наверняка полюбит, но только если... Если ARX не появится одновременно с более именитым конкурентом, на фоне которого ARX рассеется, как пустынный мираж, мираж потенциально хитовой игры, в которую мы никогда не сыграем. Впрочем, общественность на E3 оценила труды Arkane вполне благодушно.





Комментарий Ивана Жилина: Собственно, единственный мучающий меня вопрос – это будут ли реально элементы RPG в ARX и сколько их в итоге окажется. Одного намерения мало: опыт прошлых лет показывает, что иногда ролевое начало брало верх, как в System Shock 2, а иногда терпело не сокрушительное, но поражение, как в Deus Ex. Сдается мне, в данном случае нас ожидает второй вариант, да еще и не испорченный излишней привлекательностью, что для Action – фатально. Но, тем не менее, будет интересно взглянуть хоть вполглаза на сей гибрид.

Не буду заранее разругивать ARX. Добрый я сегодня.

Кшаду

Повторение пройденного

FREEDOM FORCE

Жанр *RPG + tactics*
Издатель *Crave Entertainment*
Разработчик *Irrational Games*
Дата выхода *Конец 2001 года*

Не пройдет и полгода, и я появлюсь...
В. Высоцкий.

Полгода не прошло - и я появился, причем вновь с Freedom Force. Я не горел желанием, но мне сказали, что надо. Очень попросили уважаемые люди. И мне пришлось согласиться. Уважаемые люди попросили – и ушли по своим уважаемым делам. А я остался один на один с игрой, о которой и так уже сказал практически все, что знаю. И это только потому, что кому-то где-то там за океаном взбрело в голову назвать FF лучшей ролевой игрой на E3. Может, они и правы, да не в этом дело. А в том, что...

Впрочем, хватит. Поныли – и будет. Я уже знаю то, о чем расскажу вам на этот раз. Поэтому не будем больше терять времени на всякую ерунду, чтобы потом не было мучительно больно...

Краткое содержание предыдущей статьи

Австралийское отделение известной игроделательной фирмы "Irrational Games" решило подвергнуть виртуализации одну из многочисленных страниц в истории непрекращающейся войны человечества с всевозможными космическими завоевателями. За источниками информации далеко не пошли, а просто проштудировали кучу различных комиксов времен 60-х, а там подобных историй хватило бы на сотню игр. Посовещавшись, пришли к выводу, что лучше всего подойдет творчество Джека Керби (Jack Kirby).

Чтобы не заморачиваться с всякими мелочами типа лицензий, истории эти переработали. Сохранили арт и прочую "комиксообразность", однако героев и сюжет придумали сами, вот в результате и получилась Freedom Force. Точнее, то, что пока таковой называется, ибо до выхода полноценного релиза дело дойдет еще не скоро.

Сюжет игры банальнее даже, чем история о бедной девушке-сироте, которой в результате грамотного менеджмента и отлично спланированной и проведенной рекламной кампании удалось занять вакантную должность принцессы в одной из стран третьего мира. Некие космические злодеи захотели завоевать Землю. Причем руками самих же землян, отобрав для данной миссии наиболее злобных и нехороших из них и снабдив их некой энергией, которая позволила бы приобрести им сверхчеловеческие качества. Однако среди злодеев нашелся один "наш", который украл небольшую часть этой самой "Энергии X" (так она называется в игре) и отправился на Землю, чтобы поделиться добычей с наиболее достойными, дабы они затем смогли противостоять предателям. Увы, при подлете случилась авария, в результате которой Энергия упала на Землю в районе Нью-Йорка, доставшись в различных пропорциях небольшой группе человеков разумных обоего пола. Герой, однако, тоже уцелел, и теперь ему предстоит найти и собрать в единый коллектив всех тех, кому свалилось на голову неземное счастье.

О геймплее пока известно то, что это будет RPG, что вся игра будет разбита на миссии, числом 25. Что комбат будет в реальном времени с возможностью делать паузу для отдачи приказов бойцам, число которых в партии не сможет превышать четырех, количество действий каждого будет определяться системой action points, а текущее состояние Энергии X, позволяющее им совершать всяческие сверхгероические трюки, будет отображаться наподобие того, как это принято в системах с маной.

Также еще известно, что графический движок позволит играющим делать с окружающей их героев обстановкой все, что душе заблагорассудится, вплоть до тотального уничтожения и разрушения всего и всех. Ну и, наконец, то, что главного героя мы будем лепить сами, однако остальных членов Освободительной Силы нам предоставят. У каждого их них будет свои история, способности и характер. Именно об этом я и хотел бы вам поведать подробнее, ибо, в конце концов, любое серьезное дело требует тщательной предварительной подготовки. А что может быть серьезнее спасения родной планеты?

Дело номер 1: Minute Man



Имя: Frank Stiles
Рост: 191 см
Вес: 106 кг
Группа крови: 2+
Специальное оборудование: "Patriot", "Vigilance".

Персональная характеристика: прирожденный лидер, отличается крайне высоким чувством личной ответственности за жизнь каждого члена группы и вообще за все. Особенно привязан к юному Liberty Lad'у (его досье читайте ниже).

Боевые качества: исключительно силен и вынослив. Имеет на вооружении полуразумный девайс системы "Patriot", а также специальную перчатку " Vigilance", изготовленную из особого титанового сплава и способную отразить практически любую атаку.

Дело номер 2: Liberty Lad



Имя: Nick Craft
Возраст: 15 лет
Специальное оборудование: специально сконструированные кассеты с энергобомбами.

Персональная характе-



ристика: самый юный боец подразделения. Его также зовут еще "Тенью Минитмена". Отдает отчет в том, что борьба со злодеями чревата неприятностями для здоровья, однако относится к этому с пониманием, считая, что раз ему даны суперспособности, он обязан заботиться о тех, кто ими не обладает. К сожалению, не все в Нью-Йорке разделяют такой взгляд на вещи. В городе даже создана ассоциация матерей, которые требуют запретить Нику участие в боях, пока ему не исполнится 21 год. Сам LL говорит, что понимает их тревогу, однако считает, что они все же несколько преувеличивают угрожающую ему опасность.

Боевые качества: надо сказать, что силы Ника значительно уступают остальным его товарищам по ФФ. Правда, пока не ясно, связанно ли это с юным возрастом или с чем-то другим. Тем не менее, обладает значительной природной ловкостью, а также некоторыми способностями в области применения Энергии X в пиротехнических целях.

Дело номер 3: Alche-Miss



Имя: Catherine Larchmont-Price

Возраст: 19 лет

Рост: 173 см

Персональная характеристика: Екатерина – самая настоящая загадка. То, что видит большинство, является самоуверенной, саркастической, привлекательной и своевольной молодой женщиной, которая если и соглашается выполнять какие-либо приказы, то не без некоторого сопротивления. Порой она, осознавая свою привлекательность, любит выставлять себя этакой легкомысленной красавицей, выпендривающейся перед поклонниками. Однако когда дело доходит до драки, то Катя преображается неузнаваемо. Слухи ходят разные, но большинство утверждают, что она становится похожа на настоящего демона: с голосом, способным вогнать в гроб любого малодушного обывателя, горящими глазами и поведением, средним между хладнокровием и безрассудством. Говорят, что сами члены ФФ всерьез обсуждают вопрос, является ли Кэтрин Ларчмонт-Прайс и Алке-Мисс одной и той же личностью, либо это две разные сути, живущие в одном человеке. Сама она в таких случаях отшучивается в своем стиле, однако говорят, что в глазах ее при этом порой мелькает страх. Но вот страх чего – это так и остается загадкой.

Боевые качества: заключаются в том, что можно назвать смесью обычной магии и манипуляции с энергией. Часто сопровождает свои действия словами и жестами, что делает ее еще более похожей на сказочных волшебников. Правда, вопрос о том, действительно ли это необходимые атрибуты ее силы или просто показуха, до сих пор дискутируется.





Дело номер 4: El Diablo



Имя: Ricardo Ramirez

Возраст:19 лет

Рост: 185 см

Персональная характеристика: в то время как о многих членах ФФ известно много, информация об Эль Диабло скупа. Сам он говорит, что достаточно того, что известно о его деятельности в составе ФФ, а все остальное его личное дело. При этом он добавляет, что если его матушка узнает о том, что он выдал место проживания своей семьи, то его не спасут никакие фаерболы. При этом Рикардо известен склонностью к публичному позерству, и его похождения, начиная от случайных драк и кончая любовными приключениями, частенько попадают на страницы газет. Его товарищи по ФФ относятся к подобной шумихе совершенно равнодушно. При этом они всегда готовы прикрыть своего горячего друга.

Боевые качества: в первую очередь умение работать с различными проявлениями огненной стихии.

Дело номер 5: Manbot



Имя:Ted Taylor

Возраст: 22 года

Рост: 185 см (193 см в броне)

Специальное Оборудование: энерго-сифонная броня

Персональная характеристика: сила Теда одновременно и благо, и проклятие. Он схлопотал сверхдозу Энергии X и теперь имеет постоянные проблемы с тем, как держать ее под контролем. Достаточно ма-



лейшей ошибки или любого внешнего воздействия, чтобы его сила обернулась мощным взрывом. Из-за этого ему приходится постоянно носить броню, которая предохраняет окружающий мир от разрушительного воздействия циркулирующей в Теде энергии. Также из-за своей вольнолюбивой натуры имеет кое-какие трения с лидером ФФ Минитмэном.

Боевые качества: из-за большого количества Энергии X, заключенной в нем, Мэнбот является одним из самых могущественных членов ФФ. Предпочитает пользоваться энергией в чистом виде. Однако вынужден также постоянно быть настороже, чтобы не переборщить.

Дело номер 6: Ant

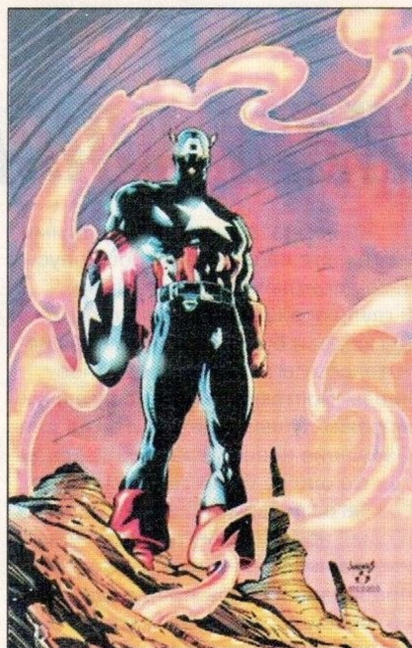
Имя: John Miller

Возраст:18 лет

Рост:170 см

Персональная характеристика: Джон, несмотря на свой маленький рост, отличается огромной силой. Он ненавидит тех, кто обижает слабых и беззащитных, и готов драться с ними до победного конца, что порой ставит его в затруднительное положение, особенно, когда враг силен. Насколько он безудержен в бою, настолько же тих и скромен в обычной обстановке. Кое-кто даже говорит, что его скромность граничит с закомплексованностью и неуверенностью в себе.

Боевые качества: Джон способен поднимать груз во много раз тяжелее, чем весит он сам, а также свободно двигаться по вертикальным поверхностям. Еще он может прорыть тоннель практически в любом типе грунта, что позволяет ему уходить от опасности или неожиданно появляться в тылу врага.





Дело номер 7: Bullet

Имя: Clint Coltrane

Возраст:25 лет

Рост: 183 см

Вес: 65 кг

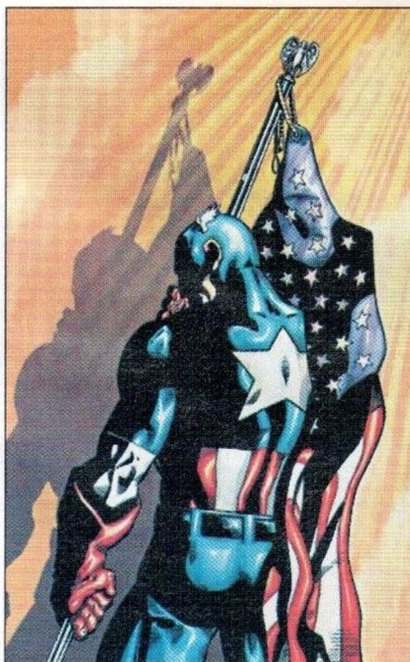
Группа крови: 1

Персональная характеристика: любовь Клинта к тому, чтобы быть всегда в центре внимания, порой приводит его и даже всю команду в достаточно затруднительные ситуации. Кое-кто в ФФ не одобряет такого поведения и не стесняется это показывать. Тем не менее, нельзя не признать, что Клинт беззаветно предан делу защиты слабых и готов ради этого сунуть свою голову в пекло.

Боевые качества: Буллет даже сам не знает, какую скорость он может развить. Поэтому он способен атаковать соперника, а потом уйти, прежде чем враг успеет что-либо предпринять.

На данный момент это все личные дела, что доступны широкой публике. Остальные, судя по всему, до сих пор не рассекретили. Всего героев обещают 14. К тому же еще имеются и оппоненты, но о них пока ничего определенного неизвестно. Надеюсь, что только пока. Но это будет уже совсем другая история.







Комментарий Ивана Жилина:

Редактор проявляет чудовищную изобретательность в заполнении раздела. Сначала мы видим слово, в котором обмусоливается игра, описанная (заметьте, им же) в прошлом номере, а теперь повторение всего 4 номера назад опубликованного превива. Ну, не повторение, конечно, новая информация всякая о персонажах... А где же железные принципы? Где же обещание не публиковать превива без изрядной доли нового? Продажность, продажность царит в разделе. А что еще ожидать от человека, который, по представлениям масс, бородач в очках, а на самом деле – смущенно улыбающийся чувак? Требую себе руководящий руль! Немедленно!

Кшаду

Что там нам поют на BIS?

TORN

Жанр *RPG*
Издатель *Black Isle Studios*
Разработчик *Interplay*
Дата выхода *Конец 2001 года*

Жизнь становится бессмысленной, коли от нее ничего не ждешь, ну, в том смысле, что ничего хорошего. Весны, повышения по службе, чемпионата мира по футболу, звонка от любимого человека… Каждый сам может продолжить сей ряд. А чего хорошего от жизни приходится ждать геймерам? Нет, безусловно, и весна, и повышение по службе, и любовь (про футбол я вообще молчу) – это круто. И все же… Любой нормальный геймер (а тем паче ненормальный) вам скажет, что жизнь без ожидания Игры (именно так, с большой буквы, ибо игр делается много, но Играми суждено стать лишь очень немногим) – это то же самое, что южное море без солнца, пальм и девушек в бикини. И правильно, между прочим, скажет.

Хотя глупо оспаривать тот факт, что нам, геймерам, грех жаловаться на недостаток ожидания, скорее, порой его бывает даже слишком много. А когда в конце концов настает великий день и предмет наших страстных желаний под громогласные рекламные вопли донельзя счастливых родителей-разработчиков и акушеров-издателей все же появляется на свет, то… Всякое бывает. Иногда даже такое, из-за чего хочется забыть, что наше время – это эпоха компьютеров и виртуальной реальности, и поселиться в самом глухом районе сибирской тайги, чтобы только избавиться от кошмара долгожданной встречи.

Справедливости ради надо признать, что бывает и по-другому. Когда вдруг начисто теряешь представление о том, что же происходит за пределами родной квартиры, когда весь огромный мир уменьшается до размеров, позволяющих ему без проблем помещаться в прямоугольнике с диагональю в 15 (17, 21 – нужное подчеркнуть) дюймов, а смыслом существования становится нечто совершенно бессмысленное для всевозможных друзей-подруг-сослуживцев и прочих представителей человечества – экспа, левел, фраг, квест…

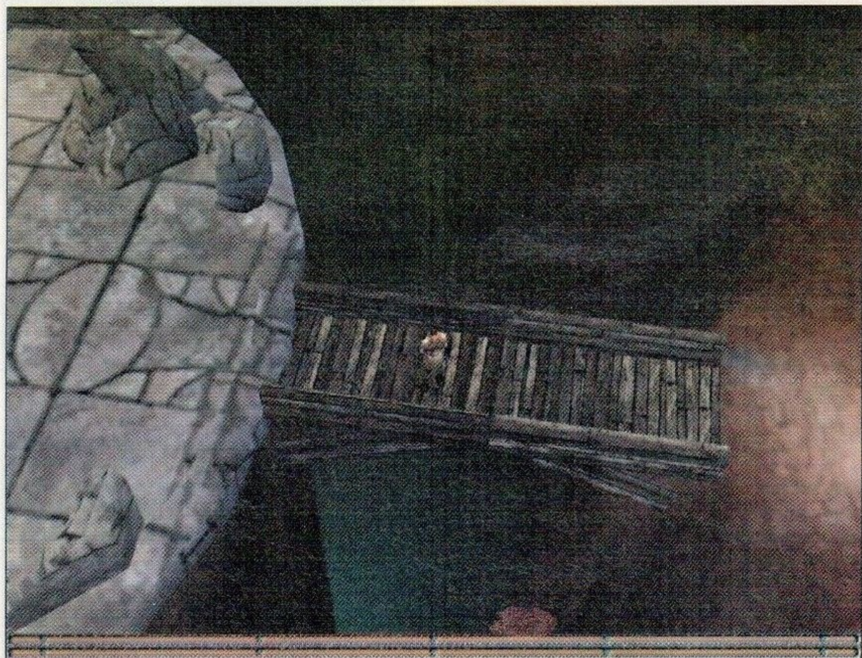
Не сомневаюсь, что со многими из тех, кто сейчас читает сей опус, такое приключалось. Это было, и глупо отрицать, что некоторым (а может, и большинству) из нас не хотелось бы пережить подобное вновь. Поэтому и живут всегда в геймерских душах надежда и ожидание. Ожидание новой Игры и надежда на то, что оно не будет напрасным.

Чего греха таить, зачастую мы и сами не знаем, чего ждем. Однако иногда не нужно иметь особого дара прорицания, чтобы предугадать, что объявленная в производство игра станет действительно чем-то из ряда вон. Достаточно посмотреть на имя разработчика. Например, Black Isle Studios. Никому, надеюсь, не надо объяснять, чем стали для поклонников ролевых игр Фоллауты или Плейнскейп? BIS – это марка, своеобразный знак качества, эталон и гарантия "в одном флаконе". Именно во многом благодаря Черным Островитянам ролевые игры опять вернули себе утраченные когда-то позиции среди элитных игровых жанров, а вместе с ними - интерес со стороны разработчиков и сотни тысяч новых поклонников. Оттого-то я ничуть не сомневаюсь, что и находящийся сейчас в разработке их новый проект TORN ждет та же громкая судьба всеми признанного шедевра, что и у названных мною выше легенд игровой индустрии… Для тех же, кому моя уверенность покажется не слишком веским основанием для столь оптимистического прогноза, попытаюсь отыскать и более серьезные доводы.

TORNист наш будет путь…

Итак, для начала немного общей информации о грядущей игре. TORN будет представлять из себя полностью трехмерную фэнтэзи-RPG на основе S.P.E.C.I.A.L. – ролевой системы, разработанной в свое время для серии Fallout (кстати, для тех, кто еще не знает, название системы – аббревиатура, составленная из заглавных букв семи атрибутов персонажа). Действия игры будут происходить в специально для нее придуманном волшебном мире, который и называется Torn. По сценарию игры главным персонажем, которого играющие будут создавать сами, на свой выбор и вкус, является некий странник, на ком лежит проклятье приносить несчастье любому месту, стоит ему только задержаться там подольше, и любому существу, рискнувшему разделить с ним сомнительное счастье быть вольнее ветра на бескрайних просторах Торна.

В игре, как нетрудно догадаться, все это обернется постоянными при- (скорее, "зло-") ключениями и разборками – с бродячими монстрами и с вполне оседлыми злодеями, кои будут вылезать на свет Божий именно тогда, когда нашему герою посчастливится вдруг оказаться в непосредственной близости от места их обитания, со всевозможными "романтиками большой дороги" и не уступающими им в числе борцами со вселенским злом. И еще с великим множеством различных разумных, полуразумных и совершенно



неразумных тварей, коих в мире Торна будет более чем достаточно.

Далее, уже упомянутая мною S.P.E.C.I.A.L. – система, как известно, skill-based. Или, выражаясь нормальным человеческим языком, основана она на навыках и умениях персонажа. В отличие, например, от использованной в обоих BG и в том же Planescape AD&D, которая является системой классовой. Системы, подобные S.P.E.C.I.A.L., универсальны, ибо с их помощью вы можете создать, в принципе, любой персонаж, который вам только пригрезится: фэнтэзийного мага или средневекового рыцаря, современного спецназовца или какого-нибудь космодесантника из очередной космической саги. Ну и, наконец, трехмерность игре будет обеспечивать лицензированный и соответственным образом подогнанный под нужды Торна графический движок LithTech Development System 3.0. И, чуть было не забыл, игру делает тот же коллектив, который в свое время разрабатывал Плейнскейп – одну из самых великих CRPG за все время существования жанра.

Два источника, две составляющие части...

Ну что, друзья мои скептики, как вам "общая информация"? Недурственно, а? А то ли еще будет! Правда, о сценарии говорить слишком много смысла, я думаю, не имеет. Ну неужели столь прожженные акулы игрового бизнеса из BIS, поевшие на ниве создания нетленных шедевров всех собак в округе, не придумают что-нибудь этакое, чему и сам сэр Уильям Шекспир, вполне возможно, воздал бы должное. Лично я им в этом деле полностью доверяю, причем для этого доверия имеются все основания, вот поэтому будем считать, что сюжет будет, как обычно, гениальным. И посему поговорим лучше о мире Torn, ибо, в конце концов, "скажи мне, каков твой мир, и я скажу тебе, каков ты сам".

Тут, правда, надо признать, что Торн – самый что ни на есть обычный волшебный мир (да, черт возьми, именно так – обычный волшебный мир, в конце концов, любой мир станет обычным, когда к нему привыкнешь, а геймеры, мне кажется, привыкли уже ко всем мирам, сколько их ни придумали и еще ни придумают). Например, на языке одной из населяющих его рас – эльфов - мир называется Aluna, "баланс" по-нашему, ибо вот уже бессчетные тысячелетия является он полем битвы двух великих Сил мироздания: Порядка и Хаоса. Боги, олицетворяющие эти Силы, когда-то в незапамятные времена были изгнаны из мира, однако не потеряли надежды вернуться обратно. А пока что являются во снах и видениях к верующим в них смертным, чтобы донести до тех свою волю.

Однако до сих пор ни одна из великих противоборствующих сторон не смогла одолеть другую в бесконечном сражении (видимо, они действительно равны по силам), а поэтому можно сказать, что весь мир Торна соткан из этого самого баланса сил.

Нетрудно догадаться, что раз есть Силы и боги, то значит должна быть и магия. Однако в отличие от Сил, коих две, в Torn наличествуют четыре основных сферы магических знаний: Порядок, Хаос, Алхимия и магия Вызова (Summoning). Думаю, не надо объяснять, что к первой относятся созидательные, защитные чары, ко второй – разрушительные, атакующие, третья изучает законы превращения одних веществ в другие, а четвертая использует всяческих представителей тамошней флоры и фауны в корыстных целях. Общее количество заклинаний пока не известно, число их растет чуть ли не с каждым днем, на данный момент их уже не менее чем по четверти сотни для каждой сферы. Так что сами видите, выбирать будет из чего.

Ну и, наконец, на Торне живут представители различных разумных рас, из которых (точнее, из шести из них) вы и будете выбирать того самого прОклятого странника. Какие конкретно расы? Dwarfs, Elves, Sidhe, Ogres, Humans и Halflings. Каждая из рас имеет свои особенности, проявляющиеся в расовых навыках, умениях и в прочих трэйтах и перках. На этом с миром, пожалуй, все. Остальное, надеюсь, выясним уже опытным путем, когда сами туда попадем.

S.P.E.C.I.A.L. for you

Теперь у нас речь пойдет о ролевой системе. Честно говоря, не собираюсь вам расписывать все преимущества универсального подхода к созданию персонажа перед классовым. Просто ограничусь констатацией того очевидного факта, что это будет нечто совершенно новое и к тому же сделанное настоящими профессионалами своего дела, и только ради этого игру уже стоит ждать.

Сама же S.P.E.C.I.A.L. не претерпит по сравнению с тем, что мы помним по Фоллаутам, никаких особых изменений. Те же самые семь основных атрибутов: Strength-Perception-Endurance-Charisma-Intelligence-Agility-Luck. Та же самая система Skills, Traits и Perks, ну и карма как результат ваших деяний. Как вы сами видите, ничего нового не появилось и ничего старого не убрали из того, что касается самого существа.

А так, разумеется, будут и новые скиллы, и новые трэйты с перками, ибо фэнтэзийный мир Торна, надо признать, все же отличается от постъядерного мира, который был в Фоллаутах, одни только расовые особенности чего стоят. К сожалению, подробный разговор обо всех новых навыках и умениях совершенно не вписывается в достаточно узкие рамки превью, так что, увы, придется, по всей видимости, заняться этим как-нибудь в следующий раз.

Что нам позволит контролировать indirect control?

Ну и, можно сказать, на десерт, осталась у меня пара ложек дегтя в ту самую бочку меда, которой я столь усердно потчевал вас все это время. Точнее, насчет первой из этих ложек так сказать будет, пожалуй, все же не совсем верно. Это я





имею в виду боевую систему Torn. Да, увы, но система претерпела одно существенное изменение по сравнению с фоллаутовской. Она больше не будет походовой.

Сами разработчики объясняют это исключительно коммерческими причинами. Мол, real time roxx, and turn-based suxx. Что переводится примерно как "весь мир выбирает прокладки Олвейс Ультра-плюс-минус на все случаи жизни, чего и вам желает". Да уж, таковы они жизненные реалии, что играть мы теперь будем, в первую очередь, в то, во что хочется играть американским и западноевропейским тинэйджерам, ибо в противном же случае и того не будет. А значит, из двух зол...

Короче, вы и так все поняли. На самом деле, реальное время не такая уж и жуткая бяка. Во всяком случае, в Torn (она, кстати, и в BG-подобных играх была вполне мила и приятна, лично мне так очень нравилась). По крайней мере, action points останутся (те, кто играл в Fallout Tactics, уже имели удовольствие ознакомиться с тем, как это будет выглядеть на практике), к тому же будет присутствовать режим паузы, о котором вы и так все знаете.

Поэтому, по здравому рассуждению, я решил все же переполнить эту ложку если и не медом, то и не дегтем уж точно. Пусть будет стандартный сахарный сироп, которым у нас так любят разбавлять всякие естественные сладости.

А вот по поводу второй ложки, надо признать, имеются у меня большие сомнения, опасения даже. Речь идет о партийности игры, о партии – о той самой, о которой словарь Ожегова говорит, что это "группа лиц, объединенных какими-нибудь общими интересами, а также собранных или собравшихся с какой-нибудь целью".

Нет, безусловно, то, какие интересы объединят в игре какую-либо группу лиц, сами ли они соберутся или их соберут, равно как и то, что это будут вообще за лица, меня совершенно не беспокоит. Интересует – это да, но не беспокоит и уж тем более не внушает опасения. А вот как технически будут осуществляться их совместные действия – это, увы, настораживает. И причем довольно серьезно. Ибо разработчики говорят, что контроль над партией будет осуществляться точно так же, как и в Фоллаутах. А в Фоллаутах, надо признать, с этим было далеко не вери велл. Вспомните, сколько раз ваши славные единомышленники в самые ответственные моменты боя принимались вдруг поливать пулеметно-автоматными очередями все и всех, причем наиболее щедрые порции доставались почему-то именно главному герою. В конце концов, мне удалось приноровиться к этой их особенности, просто не доверяя им оружие, которое могло выпускать за раз больше, чем одну пулю.

Однако фэнтэзи – это вам не тут. Там маги, между прочим, имеют, что характерно, гнусную (или полезную – тут уж зависит от того, чьи маги) особенность разбрасываться фаерболами направо и налево или, что еще чище, устраивать всякие метеоритные дожди. Вот и представьте, как это будет выглядеть.

Если вспомнить, в какие чудеса тактического искусства превращались поединки в Torment и особенно в BG2, то приходится констатировать, что в Torn всего этого мы, по всей видимости, не увидим. По крайней мере, на мой, может быть, не слишком профессиональный взгляд, indirect control исключает настоящее искусство тактического боя напрочь. И это не может не наводить на тревожные мысли. Но тут уж ничего не попишешь - лучше заглушу я их да скажу вам напоследок, что в Торн можно будет играть и по сети. По любой, лишь бы была.

Для тех, кто не догоняет в ожидании...

Вот, собственно, и все, что я бы хотел вам поведать. Огромная просьба к господам скептикам, буде таковые еще остались, не смотреть на жизнь слишком уж мрачно. В конце концов, поверьте мне на слово – все будет просто замечательно. И не только касательно Торна. Вообще все именно так и будет. А посему делайте, как я: просто ждите и надейтесь. И вот увидите, с вами обязательно произойдет что-нибудь хорошее. Не может не произойти.



Комментарий Ивана Жилина: В общем и целом, Torn – это во многом параллель Arcanum. Появление рас, фантазийный (или околофантазийный) мир и - как следствие – магия, skill-based система, наконец, да и вообще общий предок в лице первого Fallout. У кого в итоге получится лучше – не знаю. Арканум козыряет необычным миром и более ранними сроками выхода, за Torn же стоИт горой трехмерность, а это дорогого стОит. В общем, учитывая, что Wizardry VIII, судя по всему, за пределами России издавать никто не собирается, определились два основных конкурента на звание RPG года.

А что касается фантазийных игр с ролевыми элементами, то из золотого века на ум приходит в первую голову Darklands, нежно любимая редактором, а из более новых – конечно, Daggerfall, который был одним из релизов, переломивших кризису в жанре хребет



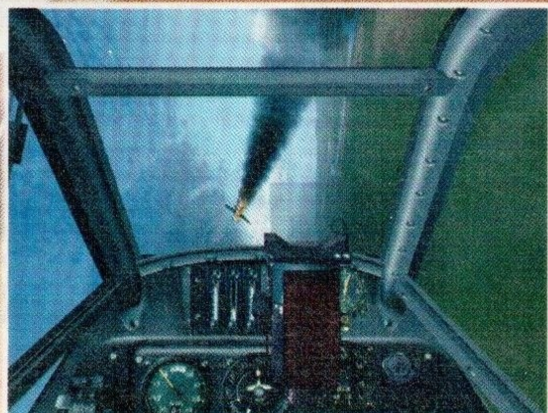


АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!











1С®

ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

1С
MADDOX GAMES

Revenant

Хроника пикирующего кукурузника

THE MASTER OF THE SKIES-THE RED ACE

Самолетики... Покажите мне человека, который хоть раз в жизни не мечтал летать. Вопрос был, само собой, риторический, никого показывать, Боже упаси, не надо! Я просто к тому клоню, что раз есть спрос, будет и предложение. Мечты о небе нашли в игровой индустрии грандиозную нишу для своих воплощений. Авиасимуляторы - и чего здесь только нет! Симулятор истребителя, симулятор бомбардировщика, имитатор пилота, имитатор стюардессы... Но как же все сложно! То ли дело: пара кнопок, мышка и два показателя. Здоровье и патроны... Или лучше вообще один - здоровье. Или еще лучше... Хотя не надо... В общем, чтобы развеять удушливую авиасимуляционную атмосферу, нужна свежая аркадная струя. Мощная и стремительная. Как Хаккинен, обгоняющий Шумахера, пардон за сравнение.

Матрица...

И вот он, предел мечтаний настоящего хадкорного фаната спинномозговых баталий! Здесь есть все, что угодно душе. Самолеты времен первой мировой войны придают игре некую эстетическую утонченность. Пушки, как им и положено, стреляют. Еще можно кидать бомбы, пускать ракеты... Повторять подвиг Гастелло, врезаясь в колонны бронетехники; повторять подвиги японских камикадзе, врезаясь в крейсера; повторять мои подвиги, врезаясь в ВПП... Как видите, море возможностей! Даже фигуры высшего пилотажа присутствуют: у меня получалось ввести машину в штопор и даже выйти из него. Один раз. Почти.

The Master Of The Skies - The Red Ace. Название помпезно, помпезнее некуда. Но именно в этой самой помпезности и кроется главная прелесть игры. Все в совокупности дает картину, яркую и героическую до тошноты. Игра-фантик. Но, как ни странно, от нее невозможно оторваться.

Вся суть игры - наглая и бесцеремонная аркада. Здесь не нужно думать. Здесь основная нагрузка идет на указательный палец, давящий на левую кнопку мыши, потому как отпускать эту самую кнопку нельзя никак. А некоторые миссии оборудованы самой гнусной вещью, какую только можно себе представить в играх, - таймером.

Мы сражаемся на стороне Франции. Естественно, против захватнической и хищной Германии. Для демонстрации самому себе своих же экстраординарных навыков пилотажа нам предлагают целых четыре типа кукурузников, различающихся показателями скорости, маневренности и мощностью бортового вооружения, то бишь пулеметов. Фактически особой разницы в тактике тут не наблюдается, поскольку число врагов всегда больше на порядок, а союзники ограничиваются одним-двумя самолетами, которые, однако, не болтаются где-то на 5 и 7 часах, а весьма активно очищают небо от немецкого присутствия. В миссиях, где надо уничтожить наземные объекты, ведомые также не изображают бурную деятельность, а на полном серьезе бомбят АА-турели, здания, ВПП противника или, по крайней мере, отвлекают огонь зениток на себя, позволяя нам сыпать с диким и маниакальным хохотом бомбами на бреющем полете.



Как все это выглядит

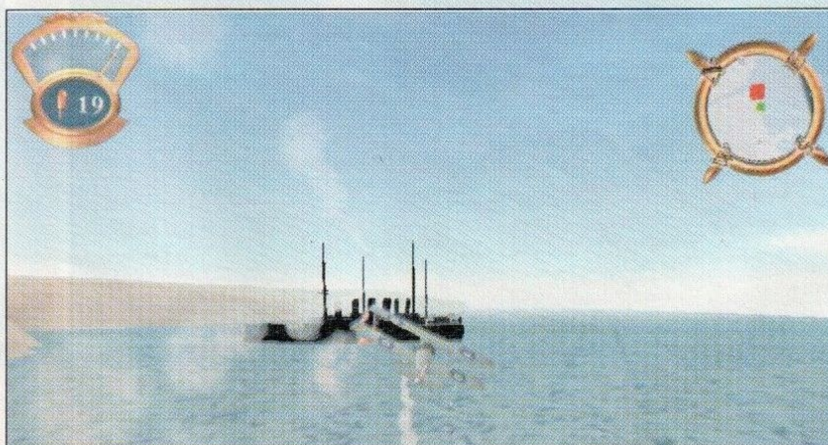
А выглядит все это, как и во всех уважающих себя аркадах. То есть никакого вида от первого лица или, избави Бог, обзора из кабины. Нет! Наш кукурузник всегда на виду. Камера располагается сверху и сзади, хотя ее можно и вращать. Понятно, что такой ракурс дает нам неоценимую возможность как следует полюбоваться на самолет, получить, так сказать, эстетическое удовольствие. В полной мере сие проявляется во время воздушного боя. Или, например, момент, когда вы заходите на цель, а потом, набирая высоту и уходя от огня зениток, швыряете назад бомбу... Описывать все прелести игры можно бесконечно. Стоит только упомянуть о миссии, где надо методично разбомбить полкарты, деловито уничтожая уродливый мост. Или финальная встреча с главным Боссом, как же мы без него? Барон фон Рихтгофен, воздушный терминатор, встретит вас в небе уже в 19 миссии, - это как бы первое знакомство с асом. Его алый истребитель - это нечто. Разработчики тут явно переборщили. Ну не может кукурузник ТАК летать! Хотя Босс - он и должен быть Боссом.

Играть. Играть и еще раз играть. До потери пульса и перегрева материнской платы. Это уж не говоря о дезинтегрированной клавиатуре и аннигилированной мыши. Можно, конечно, долго и нудно распространяться о прелестях данной игры, дотошно перечисляя достоинства и старательно замалчивая недостатки. Но лучше будет еще раз повторить: играть!

Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 6.0

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

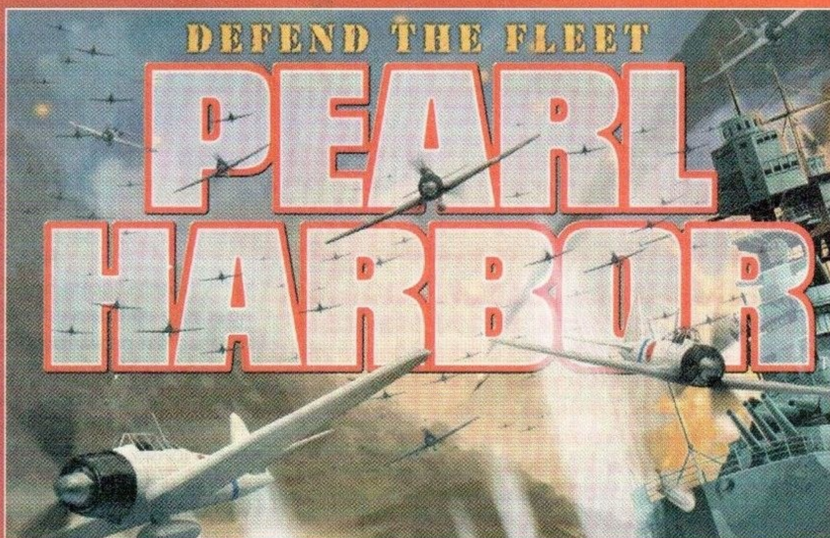


▲ Если бы кукурузники тех времен действительно могли нести по 26 ракет... Кстати, крейсер тут топить вовсе не нужно

Андрей Вендиловский

Разлетались тут всякие...

Приспущены американские флаги, толпы людей собрались сегодня здесь, чтобы проводить игру в последний путь. Под величественную музыку, ритмично печатая шаг, из дверей редакции "Навигатора" появляется почетный караул раздела Action, возглавляемый лично Джобсом. Коробка с игрой под сочувствующие возгласы зрителей устанавливается на Великом Закаточном Пути. Медленно начинает свой путь многотонный каток Сергеича... На еще свежем асфальте устанавливается знак в виде компаса, с огромными буквами "SUXX" и золотой ленточкой лидера хит-парада "Отстой Года". Трижды гремит салют из царапанных компактов над только что замурованным симулятором военных действий "Pearl Harbor". Потомки! Будущие разработчики! Запомните этот день, такое больше не должно повториться!



Почему "симулятор боевых действий" рассматривается в нашем разделе? Успокойтесь, гордые владельцы штурвалов и рулей, это, конечно, симулятор – симулятор кривых рук и раздутого американского самолюбия. В конце 1941 года они грандиозно сели в лужу, собрав практически весь свой Тихоокеанский флот на базе Pearl Harbor в районе Гавайских островов, где оный был превращен в груду металлолома японской авиацией. С этого действительно малорадостного события началась Тихоокеанская война. Теперь у нас появляется возможность переиграть события по-своему, а вернее будет сказать – по-голливудски.

Первое, что ужасает, - так это движок игры. Три корявых полигона на квадратный метр, 640x480 как предел мечтаний, квадратное море и не менее квадратная дымка горизонта, скрывающая нечто, напоминающее горы. А то, что я принял за затонувшую свалку, оказалось моими подопечными кораблями. Включив оптическое приближение (никак не могу понять, откуда оно там появилось), я увидел серое нагромождение первобытных кубиков с выпирающими во все стороны углами. Казалось, что от одного дуновения ветерка пиксели просто расползутся во все стороны. Небеса тоже красотой не блистали – нечто размазанное, изображающее облака, и абсолютно полное отсутствие каких-либо световых спецэффектов. Я уже не прошу от разработчиков смены дня и ночи, световых линз и отражений в воде, но хоть солнце можно было сделать? И вообще, кроме реденького дымка и жалкого огонька, глаз остановить не на чем. Вскоре прилетели японские самолеты - симпатично прорисованные модельки с красиво вращающимися пропеллерами и мозгами птеродактиля. Не обращая ни малейшего внимания на шквальный огонь, они упорно продолжали кружить, аки журавлики, над моими кораблями.

И тут было сделано величайшее открытие со времен Архимеда: самолеты не падают! Ну, если, конечно, не считать камикадзе. Никаких тебе мертвых петель, штопоров и разбивающихся вдрызг о водную гладь аэропланов. Вы можете превратить его в дуршлаг, из всех дырок будет хлестать огонь так, что пилот должен превратиться в шашлык буквально за несколько секунд, но нет! Все эти "мелочи" абсолютно не влияют на его полет и поведение. Он даже не покинет линию обстрела! Сразу забудьте об оторванных крыльях, хвостах и разломанных фюзеляжах. Забудьте о подвигах Гастелло и не мечтайте о стрельбе по парашютистам. Здесь самолет гибнет одной-единственной смертью – взрывается в воздухе и растворяется в дыму.

Когда разнообразие летающих этажерок успеет надоесть, к вам ненавязчиво приплывут подводные лодки, с виду похожие на старые пожеванные калоши, которые будут медленно болтаться в бухте, как утюги в проруби. Опознать их на фоне квадратного моря и собственного флота можно с большим трудом и только благодаря радару.

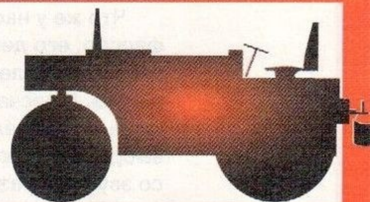
А чтобы было смешнее, в процессе игры наш таинственный невидимый помощник будет прямо в бою апгрейдить стрелковую установку так, что к концу игры она будет палить по врагам ракетами! При этом сам вид



пушки абсолютно не изменится.

И последнее: тут нельзя сохраняться. Игра одноразовая – мало таких отчаянных людей, кто возжелает еще раз ЭТО проходить да еще и с самого начала. Впрочем, там и проходить-то особо нечего... Единственный положительный момент данного чуда природы – после часа общения с ним любая другая игра кажется образцом красоты, совершенством и вызывает просто щенячий восторг...





Юрий Пашолок

Не стратегия

X-COM: ENFORCER

Жанр *3D-аркада*
Издатель *Infogrames*
Разработчик *Microprose*
Требуется *Pentium II 233, 32 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium III 450, 64 Mb*

В последнее время обижать любителей пошаговых стратегий, так или иначе связанных с фирмой Mythos Games (ныне покойной), стало модным. Посудите сами: многообещающий проект Dreamland Chronicles: The Freedom Ridge формально отменен, по сути же практически готовую игру попросту отобрали у братьев Голлопов. Их же самое знаменитое детище X-Com сейчас находится на краю пропасти. Новый хозяин Infogrames первым же делом приостановил близкий к завершению командный шутер X-Com: Alliance; закрыт сервер почтового X-Com: First Alien Invasion; судьба X-Com: Genesis также под большим вопросом. Единственный же проект "на букву X" X-Com: Enforcer по сути является плевком в сторону стратегов. А как еще можно называть проект шутера от третьего лица, не имеющего к прародителю почти никакого отношения?

Просыпается старый профессор у себя на базе и думает две мысли. Первая мысль: о, ништяк! Тело, как перышко, крыша, как дуршлаг, в желудке – пустота. А вот вторая: а неплохо бы подняться и пожевать чего-нибудь.

И вот он встает и идет на кухню. А там пусто, ни крошки съедобной! И тут из-за угла металлический голос: "Батя! Дай хлебушка!". Профессор смотрит – характерной походкой выруливает робот, весь из себя серый и с красными глазами. И говорит: "Ну, дай хлебушка!". А профессор ему: "Иди, у сектоидов возьми! У них много, заодно и мне принесешь".

Ну, робот и пошел…

Дегенератор зла

Сюжет для игры явно придумывали в самый последний момент. И, судя по всему, в перерывах между этим высокоинтеллектуальным занятием подолгу рубились в MDK. Так что не удивляйтесь некоторым аналогиям.

Что же у нас имеется? Один профессор, его детище, а также огромная толпа маленьких зеленых человечков. К несчастью для последних, их не менее зеленое командование выбрало объектом вторжения город со звучным названием MegaPrime. Дело в том, что в одном из отдаленных районов этого самого мегаполиса уютно расположилась база известных ксенофобов, называющих себя X-командой. Так вот, наш профессор оттуда.

Надо сказать, "дите" у профессора получилось отменное: две тонны железа и электронные мозги размером с куриные – страшное сочетание, особенно если в руках такого громилы находится что-нибудь рычагастое и огнестрельное. Поняв, какой же Буратино получился, наш папа Карло решил взять управление роботом на себя, так что придется мириться с его гнусавым голосом, который будет преследовать нас в течение всех миссий.

Общество по отстрелу тараканов

Движок Unreal Tournament, использованный для создания X-Com: Enforcer, изначально предполагал, что перед нами предстанет типичный клон Tomb Raider. Так сказать, Лара Крофт в скафандре, с большими пушками и кучей выкрутасов. Каково же было мое удивление, когда, вместо ожидаемой крофтомании с сектоидами в роли волков, на экране монитора стало происходить нечто, отчего спинной мозг начал дергаться в радостных конвульсиях. Да, это самая что ни на есть дешевая аркада!

Более конкретное название начало всплывать после того, как наш робот вышел на оперативный простор. Камера из положения "это моя спина" автоматически перешла на бреющий полет, и сразу стало ясно, где же это я видел. Это Он. Expendable, великий и ужасный. Те же большие пушки, изрыгающие море огня, толпы монстров, разлетающихся на сотни маленьких медвежат, красивые (в меру) "задники"…

Возвращаясь к "нереальному" движку, стоит отметить, что дружная команда разработчиков основательно потрудилась над его переделкой под свои нужды. Конечно, это далеко не Undying, но уже далеко не тот ужас, которым был первый проект Microprose на движке еще Unreal'a, Klingon Honor Guard. Одна из приятных особенностей движка заключается в том, что можно создавать уровни, на которых безболезненно уживаются узкие коридоры и огромные открытые пространства. Надо ли говорить, что разработчики воспользовались подобным "бонусом" по полной программе.

Однако и это еще не все: по интерактивности Enforcer вполне может тягаться с лидерами жанра - машины взрываются, двери вылетают вместе с петлями, стекла бьются - чего еще надо для счастья? Приятными получились и модели, причем как нашего подопечного (с квадратной головой и не менее квадратной филейной частью), так и врагов. Прародитель, Unreal Tournament, славился куда большей угловатостью.

Enforcer даже не пытается хоть как-то походить на своих стратегических предшественников. Если истинные творения Голлопов располагали к неспешным логическим размышле-

▼ **Люблю сектоидов, жареных**





ниям, X-Com: Enforcer выдает максимум того, что может предложить настоящая аркада. Инопланетные захватчики берут не умением, а числом, оружие лежит практически в каждом углу карты, игра не отпускает ни на минуту. Enforcer по-настоящему захватывает, после нескольких часов игры становится понятно, что это не "малобюджетная поделка по мотивам", как ее совершенно несправедливо называют обиженные фанаты X-Com, а по-настоящему интересный и качественный продукт.

Впрочем, Microprose изменила бы самой себе, если б из ее стен вышла самая обыкновенная игра. Раз уж назвался X-Com, значит надо как-нибудь оправдать эту "привилегию". Своеобразной защитой стала система апгрейдов, которая включает в себя более двадцати видов оружия и прочих полезных предметов, причем каждый предмет можно улучшить до пятого уровня. Спрашивается, как? Все предельно просто, ваш подопечный покупает все эти апгрейды за... экспу. Вам не почудилось, наш железный Буратино действительно умеет набирать опыт. Делается это элементарно – экспа выпадает из тушек свежеубитых сектоидов и прочих недружелюбных инопланетных граждан. Особенно становится весело, когда разделываешь какого-нибудь босса: экспа вылетает из него, как листовки из агитсамолета, остается лишь с нечеловеческим воплем "Гагарин!" носиться сломя голову по уровню, лихорадочно собирая неумолимо исчезающие листки с намалеванными на них заветными циферками.

На небо не смотреть!

Как ни крути, но X-Com: Enforcer создавался на базе шутера, так что частенько сквозь девственную аркадную белизну проявляется нереальное прошлое. Самое неприятное, что в большинстве случаев это негативно отражается на игровом процессе.



▲ **Обложили, демоны!**

Пожалуй, наибольшее раздражение вызывает то, что в игре отсутствует mouselook. Судя по всему, профессор забыл залить смазку в шею своего создания. Проблема в том, что формально этого самого mouselook'а нет, однако прицел-то все равно сохранил способность уезжать далеко вверх. Самое гнусное в этом то, что отключить данную функцию мыши из обычного меню невозможно, единственный способ – подредактировать конфигурационный файл.

Еще одной характерной особенностью Microprose является привычка "забывать" в финальных версиях своих игр огромное количество глюков. Enforcer не стал в этом отношении исключением. Пресловутые баги встречаются повсеместно, они могут быть как совершенно безобидными, так и фатальными. Понравится ли среднестатистическому геймеру то, что на самом интересном месте игра намертво "зависает"? Вот и я того же мнения.

Не для эстетов

Что ж, можно поздравить любителей зубодробительных аркад с очередным отличным пополнением. Самая приятная особенность X-Com: Enforcer заключается в том, что его основа, Unreal Tournament, не только хороший движок, но и первоклассная сетевая игра. Фанатские сайты уже предлагают для скачивания самодельные карты, вполне можно ожидать и моды (все возможности переделки сохранены). Одним словом, X-Com: Enforcer явно удался, что подтверждают и достаточно высокие уровни продаж.

Что же касается многочисленной армии фанатов "того самого X-Com"... Увы, судя по всему, Infogrames полны решимости ликвидировать серию. Enforcer, вполне возможно, является "последней гастролью". Велико, огромно было желание в отместку закатать игру в асфальт! Но чувство справедливости восторжествовало: не X-Com, но хорошая аркада. На том и порешим.

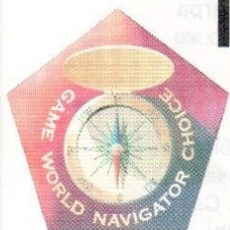
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.0

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Михаил Рахаев

Жизнь и удивительные приключения Тропического Президента,



геймера из Москвы, просидевшего две недели за игрой Tropico, управляя делами небольшой островной республики, которая создана не без помощи разработчиков из PopTop Software, знаменитых также своим недавним хитом RailRoad Tycoon 2, с изложением некоторых особенностей игрового процесса, написанная им самим

Государственный деятель – это человек, готовый сделать все на свете для рабочих, кроме одного – он откажется стать одним из них



TROPICO

Жанр *Стратегия*
Издатель *GOD, "1C"*
Разработчик *PopTop Software*
Требуется *Pentium 200, 32 Mb*

Как, бывало, говаривал один мой хороший приятель, имени которого я вам не открою: "От кого вздох останется, а на кого и Бог оглянется". Он был прав: среди вороха разной шушеры иногда встречаются игры, в которых на редкость удачно сочетаются оригинальность и грамотное следование неписаным правилам жанра, разнообразие возможностей и отсутствие мудрствований вперемешку с выпендрежем, внимание к деталям и забота об общем стиле… В наших экваториальных водах такое редкость, поэтому появление Tropico было чрезвычайно приятным событием.

Эстранхерос

Там, откуда я родом, не растет папайя. Для коренных жителей моего островка я иностранец, эстранхерос. Впрочем, к моменту моего прибытия там жило всего сорок человек. Маленький островок с прекрасным климатом. Пристань, несколько ферм, президентский дворец, надолго ставший моим домом, тропический лес, древняя индейская пирамида и, конечно же, много-много солнца – таким предстал он передо мной в первый раз. Моей задачей было взять остров под свою опеку и… И, собственно, все. Дальше уж самому надо было решать, что делать. Развивать ли индустрию (ах, вы бы знали, какие у нас делают сигары!), учиться ли курортному бизнесу, просто ли создавать райский уголок "для своих"… Свобода выбора в чистом виде.

Разнообразие вариантов развития – это вообще одна из характернейших черт Tropico. Игрок уже на стадии, так сказать, "генерации президента" сталкивается со множеством альтернатив. Взять, к примеру, меня – волей судеб я стал профессором. То есть когда-то раньше я преподавал теоретические основы прикладного тропикостроения в N-ском университете. Соответственно, интеллектуалы острова будут на моей стороне, а школы и колледжи (если их построить, а я их, разумеется, построил!) эффективнее будут работать. Профессорство – это только один из вариантов. Президент в прошлом мог быть и популярным певцом (бонус туризму), и священником (бонус религии), и шахтером (+50% производству), и фермером (+50% сельскому хозяйству), и шефом полиции (ниже преступность), и алкогольным бароном (в два раза выше доход от продажи рома), и много кем еще.

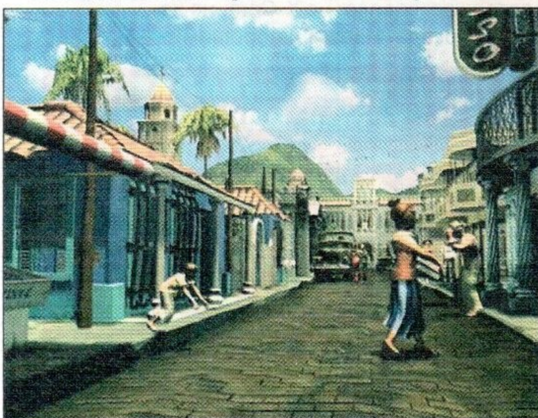
Заметьте, "предыстория" – это далеко не вся биография президента. Принципиально важно еще и то, как он пришел к власти, а также каковы его достоинства и недостатки. Сам я, понимаете ли, долго бузел по поводу "общечеловеческих ценностей", чем и привлек симпатии народа (милый и нейтральный способ прихода к власти). Альтернатив такому избранию масса, начиная от разных вариантов честных выборов и кончая революциями, путчами и тайными сговорами с ЦРУ или КГБ. Набор достоинств тоже предлагает достаточно много вариантов: президент может быть обаятельным душкой (прирост популярности, особенно с появлением собственного телевидения), трудолюбивым работоголиком (бонус производительности труда), финансовым гением, дипломатом и так далее. Для себя я выбрал неподкупность (ниже преступность) и усидчивость (выше образовательный уровень) – прямо-таки можно загордиться! Я бы и загордился, да есть у каждого президента еще и недостатки… С их выбором самые большие сложности. Есть лжецы, бабники, алкоголики (по мнению разработчиков, это хорошо для отношений с Россией), трусы, скряги и всякие другие нехорошие личности… А ведь два пунктика надо выбрать и себе! Что же, не буду скрывать горькой правды: я оказался чрезмерно помпезным и - как бы это помягче сказать - склонным к метеоризму типом. Только это Большая Президентская Тайна – никому ни слова, ладно? Хотя отношения с США и Россией все равно от этого ухудшатся, да и охранникам во дворце придется платить удвоенное жалование. Чтоб лишнего не болтали.

Пасео

Пасео – старинная испанская традиция вечерних прогулок по городу. Друзей повидать, языком почесать, по сторонам поглазеть. Давайте и мы пройдемся по моему островку. Приглашаю, не отказывайтесь!

Tropico вызывает уважение своим вниманием к деталям. Вся соль игры в том, что каждый человечек здесь – личность. Не просто фигурка, обладающая именем, фамилией и профессией, а почти самостоятельный виртуальный житель со своими интересами, амбициями, политическими воззрениями и личными пристрастиями. Хотите, приоткроем завесу чьей-либо частной жизни? Возьмем любого, наугад… Вот, скажем, мой охранник, который не должен много болтать… Зовут его Филиппе Сантьяго, он местный уроженец, ему 31 год, в данный момент направляется после службы в местный кабачок, ко мне относится лояльно, но недоволен своим жильем (есть тут группа бараков на побережье: дешевое жилье, но малокомфортабельное). Что еще о нем? Ага, раньше

▼ Вводный мультфильм чуточку льстит изящности планировки моих кварталов



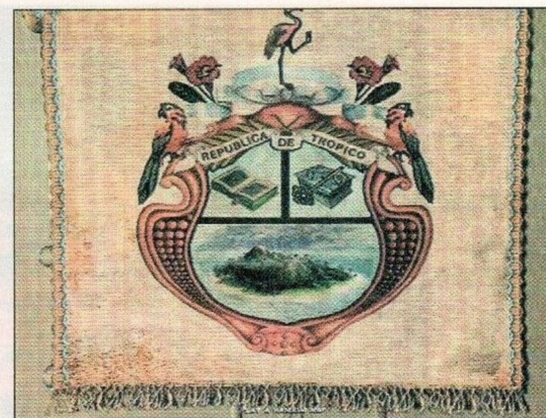
ше был грузчиком, но потом прошел курсы повышения квалификации в нашей местной школе и сменил работу на более высокооплачиваемую. Поглядим, какая у него семья... Жена, Бонита Сантьяго, продавец в сувенирной лавке для туристов, у них трое детей. Старшей дочке 16 лет (ого! раненько он за дело взялся), и она уже успела выскочить замуж за 27-летнего банкира... Мда... Еще у Филиппе пожилые родители, им восьмой десяток лет... О, да тут же целый клан! Трое детей (включая самого Филиппе) и аж двенадцать внуков! А вот правнуков еще нет, зато есть другие влиятельные родственники. Муж сестры Филиппе – лидер местных коммунистов, и у него родители... Ох, голова кругом, я уже запутался.

Действительно, игра полна интересных деталей, мелочей, на которые может, и внимания так сразу не обратишь, но которые создают очень колоритную атмосферу. Что говорить, если тут даже у каждой коровы есть кличка и характеристики, а помимо сакраментального "му" эти умные животные иногда даже высказывают свое мнение по поводу предоставленного им пастбища... Обалдеть! Если время от времени отвлекаться от насущных дел и просто наблюдать за своим островком, можно натолкнуться на самые неожиданные житейские ситуации. Комичные и иногда грустные. Вот местный колледж, где на одного несчастного студента накинулись аж семь профессоров; вот одинокая больная старушка, до 64 лет проработавшая плотником, а теперь ютящаяся в какой-то халупе (самое обидное, что практически ничем помочь ей нельзя: в игре нет пенсионного законодательства и нельзя ни изменить пенсионный возраст, ни назначить пособия по старости), а вот иммигрант из России – Сергей Андропов (из России приезжают, в основном, Андроповы, Путины, Каспаровы и Горбачевы) – женился здесь на испанке и завел троих детей... Старшего мальчика назвал Хуаном Карлосом... Молоток! Хуан Карлос Андропов – звучит-то как!

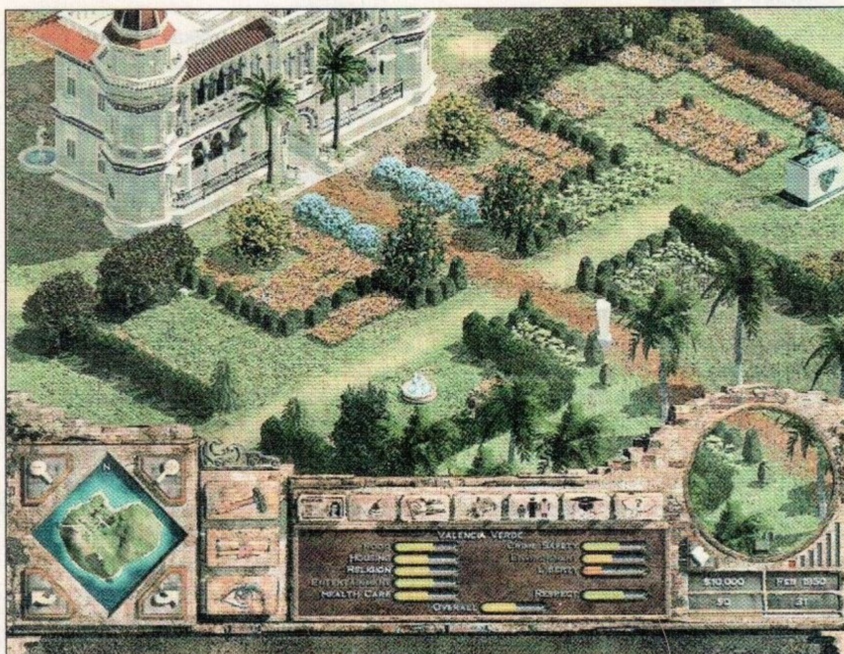
Тропическое строительство

Но к делу, не одним же подглядыванием за жителями своего острова занимается президент. Управленческий процесс хорошо знаком по играм класса SimCity, Caesar или хотя бы Settlers. Суть его – отдаем приказы о строительстве того или иного здания и смотрим, что из этого получается. Естественно, просто выделить деньги на строительство недостаточно – нужно еще и дождаться, пока местные строители выполнят заказ. Это при нехватке рабочих рук или удаленности места стройки может длиться вечность (задав более высокий уровень приоритета стройки, процесс можно ускорить). А уже потом здание начнет жить собственной жизнью. Вот, скажем, жилые дома. Разной величины, разной степени комфортности; в полномочия президента входит только регулирование квартплаты и корректировка уровня технической поддержки (нормальный и шаляй-валяй, что дешево, но неумно). В остальном же – полная автономность. Люди сами решают, по карману ли им жилье, далеко ли придется идти на работу, есть ли поблизости места отдыха и так далее. Впрочем, обычно все новые дома очень бодро заселяются – жилищная проблема, особенно при мощном наплыве иммигрантов, стоит остро. Бездомных на острове нет: те, кому не досталось официального жилья, возводят так называемые "нахаловки" – целые районы убогих лачужек-самостроек, которые являются главными очагами нестабильности и недовольства властью.

Второй по важности сектор строительства – сельское хозяйство и добыча сырья, то есть разные фермы-



▲ Герб острова и по совместительству меню выбора типа сценария (свободный или один из заранее заготовленных)



▲ Мне самому такой изящнейший сквер не удавалось спланировать – эта картинка из стандартной миссии



▼ Заросли сахарного тростника... Эх, рому будет – залейся!



▲ Взгляд из поднебесья, удобен для просмотра цветовых сводок об острове в целом

плантации (маис, ананасы, кофе, сахарный тростник, табак, бананы, папайя), рыболовецкие причалы, лесозаготовительные станции, фермы по разведению коров или коз, а также шахты (на острове обычно есть несколько небольших залежей железа, бокситов, то есть алюминиевых руд, и золота). Что характерно, добываемые "ресурсы" отличаются не только названиями. У каждой сельскохозяйственной культуры свои аграрные особенности (есть специальный режим просмотра пригодности сельхозугодий) и свой жизненный цикл. Допустим, урожай маиса (по-нашему кукурузы) собирается каждый год, а папайя (ее еще называют дынным деревом) начнет плодоносить только через несколько лет после посадки. Кстати, модель питания жителей острова построена на прямом контакте с фермами. Люди сами решают вопросы с питанием, и сложности возникают только при нехватке ферм или при их большой удаленности (тогда возле жилых кварталов лучше будет построить рынок). Излишки идут на экспорт.

Разумеется, одним лишь экспортом бананов и кукурузы много не заработаешь. Поэтому есть еще одна важная категория индустриальных зданий: консервные заводы (ананасы, кофе и рыба), ювелирные фабрики, заводы по производству сигар и рома, а также лесопилки.

Массовое производство дорогих экспортных товаров – только один из возможных путей получения доходов. Другой путь – развитие туризма, на уровень которого влияет как общее благополучие острова и красота его природы (по возможности, не изгаженной индустрией), так и наличие курортных зон с отелями разной степени комфортности, пляжами, бассейнами, магазинами сувениров, минеральными источниками и сценическими площадками. И, конечно же, разные увеселительные сооружения пригодятся, причем не только туристам, но и местным жителям. Кабачки и рестораны, кабаре и ночные клубы, казино и даже большие спорткомплексы – все для блага человека!

Идем дальше: я перечислил еще далеко не все возможные постройки! Дороги, банки, пристани, электростанции (без которых некоторые постройки не смогут функционировать), аэропорт, полицейские участки, миграционная служба, газеты, радиостанции, телевизионная станция, тюрьма, больницы, церкви, школы и так далее – как, мало не показалось? А теперь попробуйте посчитать, сколько разных профессий задействовано в игре. Ведь здания не функционируют сами по себе, в каждом должен быть свой штат сотрудников. Фермеры, рабочие, грузчики (их место работы –специальная грузоперевозочная, а точнее грузопереносочная контора), учителя, врачи, священники, продавцы, спасатели на пляже, горничные, журналисты и много-много других профессий. Для части элитных специальностей требуются люди с образованием (средним или высшим). Специалистов можно "выписывать" из-за границы за немалые деньги, а можно готовить собственными силами, построив школу и колледж. В общем, скучать президенту не приходится.

Политика и эдикты

Чем еще выделяется Tropico среди прочих игр, так это занятной политической системой, необходимостью время от времени побеждать на выборах, системой взаимоотношений с США и Россией, а также возможностью издавать правительственные эдикты.

Начнем с политики. В игре существуют шесть политических течений: милитаристы, религиозная фракция, коммунисты, капиталисты, интеллектуалы и "зеленые". Соответственно, жители так или иначе распределяют свои симпатии этим фракциям, а мы так или иначе дружим или не дружим с ними. К слову сказать, с коммунистами приятнее всего иметь дело, их требования предельно понятны: чтобы не было безработных или голодных, чтобы у людей было достойное жилье, чтобы не было очень уж большой разницы в зарплате между богатыми и бедными и так далее. Выполняются эти условия – коммунисты голосуют за нас на выборах и вообще всячески поддерживают. Нет – могут и восстание устроить. Так же и с другими фракциями: одни требуют новых казарм, другие большого кафедрального собора, третьи домов для богатых – так или иначе приходится выкручиваться.

Периодически проходят выборы. Неприятная процедура, и, на мой взгляд, не совсем продуманная. Когда оппонент – лидер какой-либо фракции,

▼ Дом и все, кто в нем живет

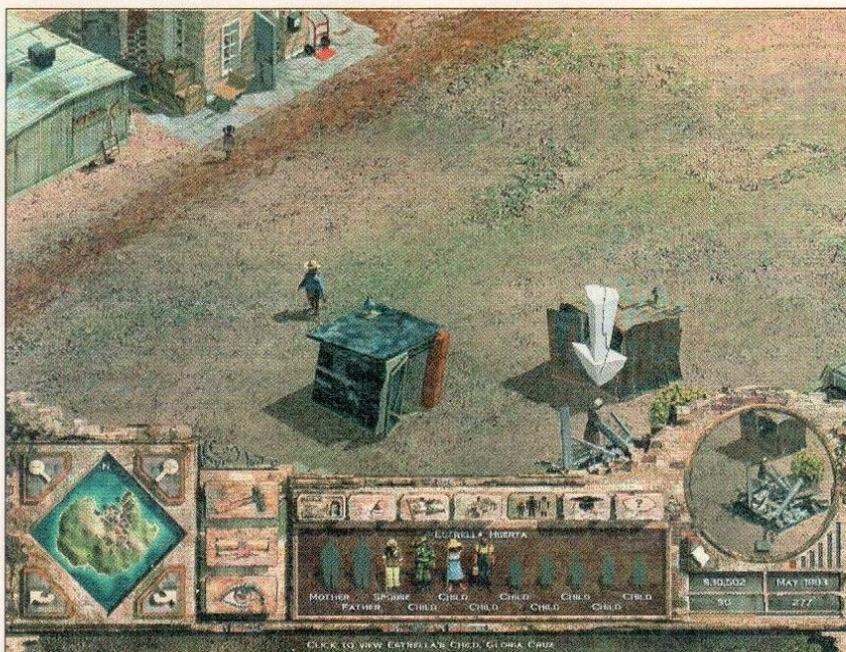


еще можно понять логику предвыборной борьбы. Но когда выискивается какая-нибудь пожилая беспартийная барменша из портовой забегаловки, возжелавшая сместить президента, – это уже слишком! Потому как совершенно непонятно, из каких соображений тот или иной тропиканец голосует за нее. Впрочем, общая логика тоже прослеживается – за смену власти в основном ратуют несчастливые, недовольные своей долей граждане. А "уровень счастья" складывается из многих факторов, начиная от банальной сытости и кончая удовлетворенностью уровнем демократии на острове.

Да, чуть не забыл: для возжелавших диктаторской власти Tropico может предложить немало силовых путей правления, когда голосование либо совсем отменяется, либо результаты его подтасовываются. И в том, и в другом случае народ будет роптать, но с помощью армии недовольство можно пресечь.

Весьма интересный игровой пласт связан с политическими акциями в пользу США или России. Маленькой тропической республике совсем необязательно заигрывать с великими мира сего, это только один из возможных вариантов развития событий – в этой многоплановости весь шарм Tropico! Ударившись в большую политику, можно неплохо себя обеспечить за счет мощных потоков "гуманитарной помощи", но можно и нарваться на военную интервенцию со стороны Вашингтона или Москвы.

Еще один мощный рычаг власти, который доступен президенту в Tropico, – правительственные эдикты. Самого разного плана, начиная от объявления награды за голову какого-нибудь повстанца и заканчивая указами о введении жестких экологических норм. Часть эдиктов однозначно работает на популярность президента (устроить карнавал, усилить питание и так далее), действие других более специфично. Скажем, можно запретить аборты на острове – сразу повысится рождаемость и верующая часть населения будет довольна, однако свободолюбивые интеллектуалы будут протестовать. Кстати, рождаемость повысится и после строительства родильных домов (строится обычная клиника и потом в специальном списке изменяется режим ее работы).

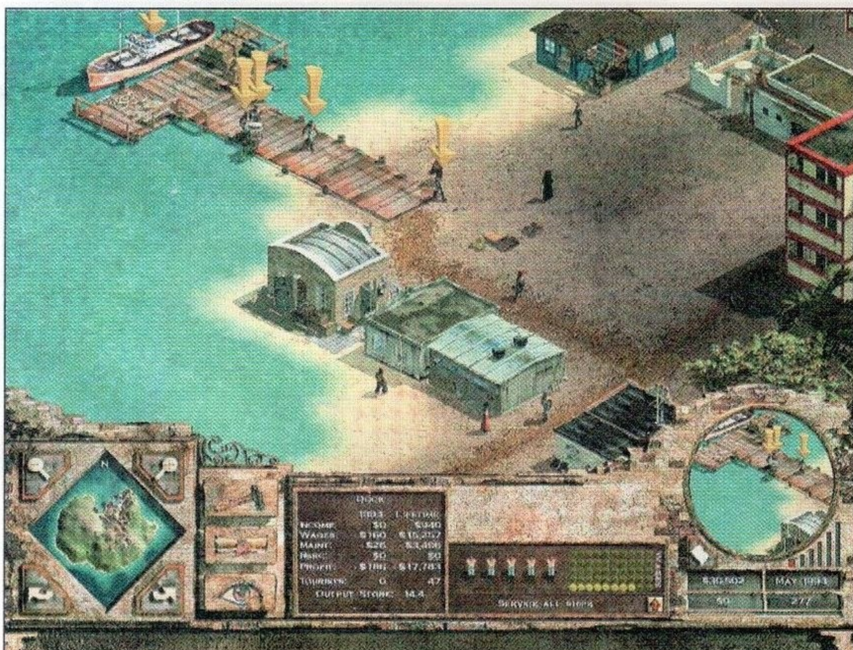


▲ В таких вот домишках ютятся те, кому не хватило нормального жилья

Следование традициям

Надеюсь, я уже достаточно подробно рассказал о том, что хорошего вас ждет на моем обожаемом тропическом острове. Теперь, для полноты картины, просто проведу аналогии с несколькими известными играми. Если несколько обобщить, то можно сказать, что игра по своей сути ближе всего к SimCity, а по игровой модели ближе всего к Caesar III (и его адд-онов). И хотя я не стал бы утверждать, что Tropico продуманнее и лучше вышеуказанных стратегий, но она просто покоряет своим стилем и разнообразием совершенно разных манер управления. Да и политические возможности дорогого стоят. Однозначно отдал бы предпочтение тому же Цезарю только по части торговли – в Tropico уж больно все как-то расплывчато; сложно определить, куда и сколько идет товара.

Есть и еще одна игра, сравнение с которой постоянно приходило на ум. Colonization – старый хит Сида Мейера. Прямо как увидел все это обилие разных специальностей, все эти фигурки людей, каждый в своей "спецодежде"... Ностальгия!



▼ Корабли с "Большой Земли" привозят нам иммигрантов и увозят экспортные товары

Десфрутар ла вида (наслаждайся жизнью, счастье важнее денег)

Как, бывало, говаривал один мой хороший приятель, имя которого вы наверняка уже вычислили: "Дали тебе коровку, беги скорей за веревкой". Нет, правда, зря вы теряли время на чтение этой статьи! Давно надо уже было взяться за игру, она того стоит. Не упускайте свой шанс побыть Тропическим Президентом.

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■

Рейтинг 9.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Михаил Рахаев

Дубина холодной войны

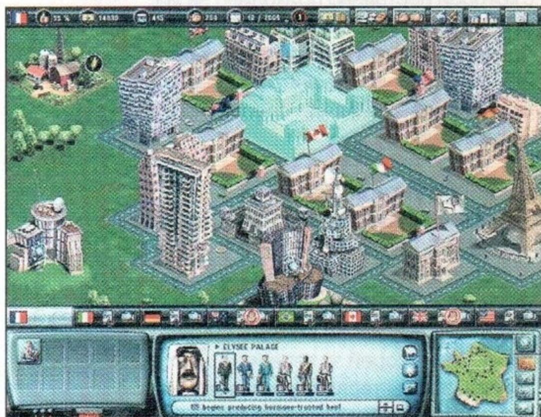
Государственный деятель – это человек, способный решить серьезные проблемы, которых и не было бы, если бы он не был государственным деятелем...
Кто-то из великих Государственных деятелей

ECONOMIC WAR (POLITICAL TYCOON)

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Monte Cristo
Разработчик	Monte Cristo
Требуется	Pentium 200, 32 Mb
Multiplayer	Internet, LAN

Нам, шейхам и нефтяным магнатам, не чужд полет мысли и возвышенные душевные порывы. Ведь это так прекрасно – бросить все мелкие, суетные дела и просто побыть президентом. Маленькой какой-нибудь страны. США, к примеру, подойдет. Не зарывать же организаторский талант в пески Сирийской пустыни...

Чем плохо быть президентом – поспать толком нельзя. Так и лезут всякие обормоты с неотложными делами. Торговые сделки, предложения о научном сотрудничестве... А глазки-то у посланников бегают, видно, что к кнопке заветной хотят подобраться. Вот судьбинушка президентская – не смыкая глаз, сторожи ядерный чемоданчик. Некогда даже к женам съездить на пироги с капустой.



Монте-Кристо из Буэно-Висто (на самом деле - из Парижа, но уж больно рифма походящая)

Президентство, пироги, холодная война – все это, конечно, важно. Но сначала я все-таки хотел бы чуть-чуть рассказать о разработчиках игры, о компании Monte Cristo. Дело в том, что именно эта команда создала такую головоломную и безумно интересную экономическую стратегию, как Start Up. Запоминающаяся игра. Качественная и продуманная, хотя местами чересчур сложная – чуть мозги не вывихнул в свое время, борясь с ней. Имел даже место выпуск патча, оглупляющего AI. Занятно, не правда ли?

Так вот, Start Up – это, можно сказать, визитная карточка Monte Cristo. Они специализируются на экономических стратегиях и, по-моему, реально претендуют на мировое лидерство в этой игровой области. Посудите сами: опыт есть, свежие идеи – тоже, графика современна и к тому же самобытна. А главное – есть свой особенный стиль. В разработке и на выходе целая линейка интересных, небанальных стратегий: NeoSpace (симулятор киберпространства), Crazy Factory (или Gadget Tycoon, фабрика по производству сумасшедших гибридов), Casino Tycoon, Colleagues and Co. (глубокое вникание в психологические моменты работы коллектива), TV Star (или StarDom, симулятор ТВ-шоу) и другие.

Economic War, этот "симулятор холодной войны", идеально вписывается в "концепцию Монте-Кристо". Качественный, с любовью к деталям, стильный и оригинальный. Но вот незадача – для настоящей стратегии этого, оказывается, не всегда достаточно...

Господин Президент

Белый Дом – это, конечно, не Запретный город, в котором жили китайские императоры. Но тоже ничего себе местечко. Правда, беспокоят призраки. В особенности дух президента Линкольна. Не сидится ему по ночам на чердаке – частенько он подходит к дверям своей спальни и тихонечко стучит в дверь... Впрочем, речь не о нем. Что Белый Дом, что Елисейский дворец, что Кремль – всюду у президентов одинаковые заботы.

Поначалу кажется, что все в игре сложно и запутанно. Но на поверку выясняется, что модель игры достаточно тривиальна. Условно можно выделить три ее составных части: экономическая модель, политическая модель и "прибабахи" со шпионажем и диверсиями.

Начнем с экономики. Тут, если разобраться, все действительно просто. Есть несколько типов продукции и есть заводы (фермы, шахты и т.п.), которые эту продукцию производят. Пример (в каждом сценарии набор разный): оружие (есть всегда), говядина, соя, помидоры, маис, сыр, парфюмерия и обувь. Соответственно, некоторое количество каждого товара ежемесячно уходит на нужды родного государства. Если производится больше, чем потребляется, – накапливаются излишки, годные для экспорта. Если наоборот – приходится импортировать. Целиком на самообеспечении жить нельзя – такое положение достигается при помощи жесткого ограничения на количество заводов. Для некоторых видов продукции требуется наличие полезных ископаемых. Заботы Президента - строить заводы (если уже достигнут производительный максимум, то сна-

▼ **Мир глазами владельца ядерного чемоданчика**



чала приходится разрушать какой-нибудь ненужный завод) и с помощью разовых сделок торговать с соседями. В качестве дополнительного бонуса – научные разработки, с помощью которых можно повысить производительность того или иного завода (требуется сначала построить НИИ).

Политические вопросы представлены в игре тоже достаточно простыми схемами. Во-первых, внутреннее благополучие: чем больше товаров "в минусе", тем недовольнее народ. Дополнительно на популярность можно повлиять с помощью средств массовой информации. Возможны и разные незапланированные события. Скажем, если ваш министр ни с того ни с сего надумает погулять по центральному проспекту в голом виде, то это несколько изменит отношение населения к правительству... Регулярно проходят выборы, которые при низкой популярности не выиграть.

Внешняя политика зиждется на взаимной торговле, довольно наивно выглядящем перебрасывании боевыми ракетами, взаимопомощи в науке и прочими дипломатическими штучками. Слабовато. Правда, реализована чрезвычайно любопытная концепция глобальных международных акций. Суть в следующем: каждый дипломат (во всех странах желательно строить Посольства) "генерирует" фиксированное количество "голосов", которые, при желании, можно употребить с большой пользой для себя. Скажем, выдвинуть инициативу об объявлении эмбарго недружественной стране и, используя свои "голоса", протолкнуть это решение в совете наций. Кстати говоря, политическим влиянием можно торговать наравне с "вещественными" товарами.

Осталось рассказать про шпионаж. Данная сфера деятельности в Economic War выглядит очень достойно. Для всяких пакостей требуется переквалифицировать часть дипломатов в шпионов (в ущерб политическому влиянию, разумеется), выделить на их деятельность средства (особая тайная статья расходов) и, конечно, раздать задания. Мерзавцы-шпионы могут взрывать фабрики и заводы, заниматься подкупом должностных лиц и сбором компромата. Рюкзаком с компроматом можно в нужный момент (перед выборами) огреть неугодного президента по голове, а можно просто продать на сторону за хорошую цену. А еще шпионы умеют работать у себя на родине контрразведчиками и пополнять местную тюрьму разоблаченными диверсантами (опять же, пойманные шпионы – тоже предмет торговли).

Ловля блох

Блохи очень прыгучие, поэтому их надо ловить быстро. Что же касается



▲ А в Бразилии опытный министр внутренних дел...

стратегий, то тут, на мой взгляд, спешка совершенно неуместна. И есть игры, которые наглядно это подтверждают. Economic War в их числе. Зачем, почему ход времени тут быстр и неумолим? Ради увлекательности или ради призрачных сверхприбылей, которые должен дать "динамичный" мультиплеер? Кто бы объяснил... Наверное, такова позиция Monte Cristo – дескать, люди должны тренироваться в скоростном и точном нажимании мышкой по различным кнопочкам. Только это убивает игру. Одно лишь регулярно-торопливое обращение к окошку разовой импортно-экспортной сделки способно вымотать до предела. Представляете себе увлекательность процесса? Ежемесячно (то есть для нас ежеминутно и даже чаще) обращаться к этому окошку, быстро-быстро формировать запрос или оценивать выгодность предложенной сделки, соглашаться или отклонять ее (есть возможность гибкой коррекции, но на это, как правило, не хватает времени), и так всю игру! При этом совершенно непонятно, как, по мнению разработчиков, игрок должен был бы успевать ведать еще и политическими акциями вместе со шпионско-подрывной деятельностью.

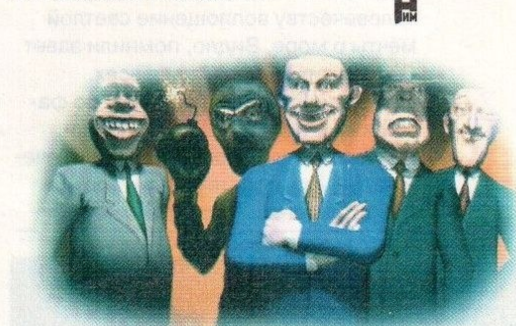
Сравнения и итог

Так получилось, что накануне знакомства с Economic War я играл в Oil Tycoon, а чуть позже появилась Tropico... Начнем с Tropico. Если коротко – тут и сравнивать бесполезно! Economic War выглядит и примитивнее (при всей своей внешней замысловатости), и - так скажем - неправильнее. В Tropico нормальное масштабирование времени и отличнейшая пауза! Хочешь – вдумчиво сверяй каждый шаг, хочешь – несись галопом. Так и должно быть.

Что же касается сравнения с Oil Tycoon, то чаша весов близка к равновесию. "Нефтяной магнат" не имеет и трети всяких интересностей, какими обладает наш "симулятор холодной войны", к тому же проигрывает по графике и вообще уступает в стильности. Тем не менее, он примерно в той же весовой категории: и потому, что логические взаимосвязи более естественны, и потому, что игровой процесс не перегружен.

Итог: спешка и недосып доконали шейха. Поэтому он, взяв жен и детей, уплыл на яхте строить тропический рай на одном живописном маленьком островке. В добрый путь.

P.S. Но! Не ставьте крест на команде Monte Cristo. Они еще нас не раз удивят... и озадачат.



Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 7.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Алексей "Sith" Ратушкин

Не ходите, дети, в Африку гулять!

*В Африке акулы, в Африке гориллы,
В Африке большие злые крокодилы...*
К.И. Чуковский.

SHARK! HUNTING THE GREAT WHITE

Жанр	Симулятор подводной охоты
Издатель	Infogrames
Разработчик	Sunstorm
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM

В каждом из нас живет мечта о море. О его зыбких волнах – то светло-зеленых, то синевато-свинцовых, то спокойных, то поднимающихся к грозовому небу. Вечные волны, которые были задолго до появления человека и, наверное, останутся после того, как последнее существо из нелепого вида Homo Sapiens испустит дух.

Монгольским ВМС посвящается

Не каждому в этой жизни дано побывать на море. Не на примитивных пляжах черноморских курортов, а на "правильном" море. Чтобы вода была кристально чистой. Чтобы в глубине – непременно коралловые рифы со стайками пестрых рыбок. Чтоб на пляже – пальмы, а на пальмах – попугаи, попугаи, попугаи. Тоже непременно... Но не многим это дано. Прямо скажем, мало таких людей, и страшно далеки они от народа.

Но есть компьютер. А чем хорош компьютер? Да тем, что дает он возможность склепать виртуальное воплощение любой, даже самой дикой мечты. Вот и наши разработчики собрались как-то и решили подарить человечеству воплощение светлой мечты о море. Видно, помнили завет Стругацких: "Счастья для всех, и пусть никто не уйдет". Судя по фамилиям в титрах, были товарищи гейммейкеры родом из Чехии, и, следовательно, о море имели смутное представление. Прочитав массу умных книг, творцы узнали, что в море, оказывается, живут страшные твари – акулы. Это их поначалу смутило, но затем они вычитали в одной ну очень уж умной книжке, что на акул можно охотиться и что у охотника даже есть шанс остаться в живых. Здесь кончается вступление и начинается рассказ об игре Shark! Hunting the Great White.

А вы уверены, что здесь нет аллигаторов?

И что же в результате получилось у братьев по соцлагерю? Получился симулятор охоты на акул, как ни странно. Тут надо сразу сказать, что акула – это вам не олень. А причем тут, собственно, олень? Да при том, что, когда речь заходит о "симуляторах охоты", перед глазами встает бессмертный образ Deer Hunter. Если кто забыл, напомню, что это была игрушка для дзен-буддистов. Процесс поиска оленя по следам его лежек, кормежек и... в общем, по прочим следам его жизнедеятельности мог дать сто очков вперед трансцендентной медитации. Людей, видевших оленя, можно пересчитать по пальцам левой ноги.

С акулами все получилось гораздо веселее. Найти акулу легко, а убить трудно. Занудный процесс "симуляции охоты" уступил место почти шутерному драйву. Иметь дело с хищниками все-таки приятнее, чем с травоядными. И происходит все на фоне тех самых коралловых рифов с теми самыми рыбками, что лучше, чем просторы какого-нибудь Техаса с обыденными птицами. Плюс – возможность вынырнуть и увидеть пляжи и пальмы. А вот попугаев нет. Зря...

Кроме шуток

Игра приятно удивила. Несмотря на то, что движок не способен представить подводный мир во всей подобающей красе. Несмотря на то, что брать на задание можно только один вид оружия (нож не в счет), и патронов кот наплакал, и перезаряжается "ружо" ну очень уж реалистично. И даже несмотря на вопиющую неинтерактивность уровней. Убивать можно только акул, а ведь там еще есть рыбки разноцветные, барракуды, скаты, черепахи, дельфины всякие. Все плавают, лезут в прицел, а стрелять по ним без толку.

И все же... "что-то в этом есть". Недостатки движка даже помогают создать настроение. Когда в темной, мутной глубине мелькает синевато-серая тень хищницы, стук сердца раздается сильнее не только в колонках (стук сердца в игре выполняет функцию своеобразного радара – если сердце у аквалангиста начинает бешено стучать, это значит, что акула рядом).

А в целом игра отличается разумным реализмом, который уживается здесь с управлением в стиле FPS (надо сказать, удачное решение, которое уже применялось во последних частях Deer Hunter). Представлен ассортимент подводного снаряжения, достаточный, чтобы озадачиться выбором, но и не слишком обширный. Попасть по акуле тяжеловато, но она может умереть и от одного точного выстрела в жабры или в открытую пасть. От потери крови или от действия яда. А еще в Shark! можно стрейфиться! Если на суше сей процесс легко себе представить (всех на физкультуре учили бегать приставным шагом), то под водой это выглядит просто психоделично. Остается лишь жалеть, что нельзя переключить камеру на вид от третьего лица и насладиться зрелищем.

Стоит ли покупать эту игру? Если вы не прочь побаловаться чем-нибудь экзотичным, то, пожалуй, да.

Reckless Driver: *Ну, что тут можно сказать-то? Посмотрел. Ногу мне никто не откусил. Багровой вода вокруг ни разу не стала. Это плохо. Жду симулятора акулы. Вот тогда и повеселимся: "Вперед, на пляжи!"*

▼ Эх, не мой сегодня был день...



Игровой интерес	■■■■■■
Графика	■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■
Реализм	■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■

Рейтинг 6.1

Время освоения: до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

ТРОПИКО

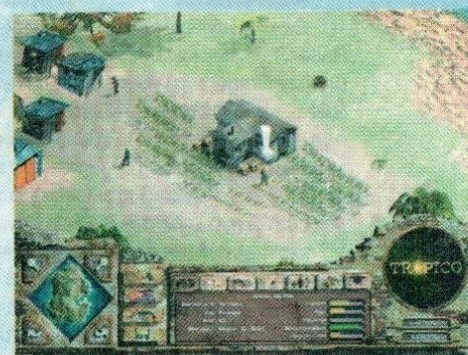
ТРЕБУЕТСЯ

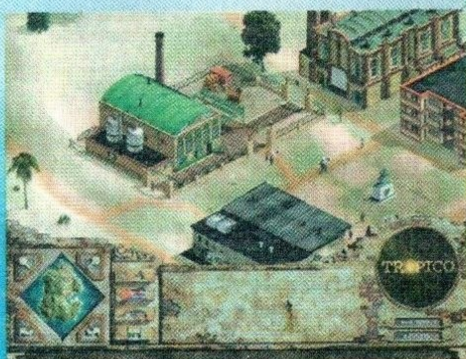
ДИКТАТОР

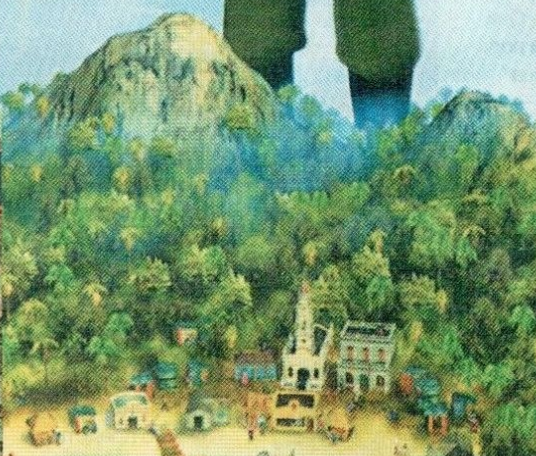
- Опыт работы от 3-х лет
- Желателен опыт геноцида
- Оплата сдельная

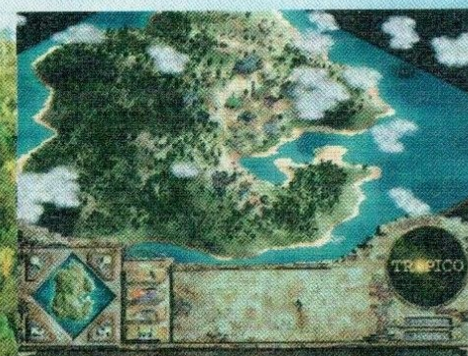










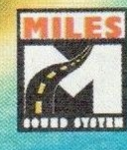


1С® ФИРМА «1С»



T POP P
PopTop Software







TAKE 2 INTERACTIVE

EUROPE RACER

Леонтий Тютелев

Жанр Аркадные автогонки
Издатель Davilex
Разработчик Davilex
Требуется Pentium 266, 32 Mb RAM
Рекомендуется Pentium-II 366, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb

Команда Davilex с неба звезд не хватала никогда. В списке наиболее популярных произведений этой конторы есть парочка неплохих аркадных гонок M25 Racer и Urlaub Racer да довольно-таки странный футбольный "симулятор" с сюжетом. Причем запомнился именно второй проект. Тем, что гонялись в игре самые настоящие обезумевшие дачники (но наши дачники все равно опаснее!). Гонялись, сметая все на своем пути. Это было весело… но не суть.

Совсем недавно в свет вышел очередной "рейсер" компании, которая демонстрирует завидное упорство на ниве создания аркадных автогонок. Что ж, как говорится, "терпение и труд все перетрут". В общем, третий блин, хоть и подгорел самую малость, получился весьма удобоваримым.

Europe Racer – это развитие идей Test Drive и Midtown Madness. Причем далеко не самое худшее развитие.

Харизматические персонажи

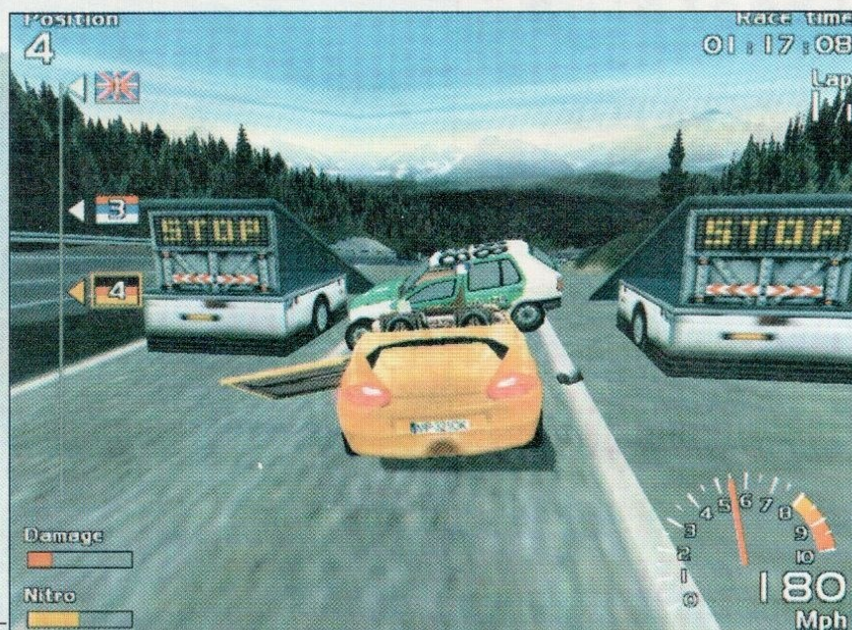
Сюжет игры в чем-то повторяет M25 Racer. Там, как мы помним, гонялись бешеные шоферюги из старушки Англии. Здесь же некий "Организатор" созвал под знамена своей лиги беззакония самых отчаянных водителей со всех концов Европы. Каждый драйвер представляет автоклуб собственной страны. Персонажи проработаны очень прилично. Колоритные портреты. Для каждого – свое музыкальное сопровождение. Они умеют даже правильно говорить на родном для себя языке (например, наша "дэвушка" в стартовом ролике очень чисто произносит: "А у тебя права-то есть?", что поначалу просто застает врасплох!).

Конечно же, у всех свои машины. Не одна, а целых три на человека. Первый автомобиль – стандартный. Вам интересно знать, какая махина досталась скромной российской девушке? Нет, не любимая "девятка". И даже не "крутая" "Волга"! Эти извращенцы из Davilex запихнули в свое произведение зубилоподобный "Иж"! М-да, интересный выбор. Зато, попав во внедорожный гараж, вы будете приятно удивлены, обнаружив там наш родной "Уазик". А как похож! Что касается третьего класса машин – спортивного, то здешняя "наша марка" идентификации не поддалась. Ну, не знаю я, что это такое. Хотя, напоминает чем-то кольцевой прототип "восьмерки". Отдаленно так напоминает.

Помимо представителей отечественного автопрома стоит выделить такие вещи, как "Ламборгини", "Альфа-Ромео", "Порш", "Мерседес", "Хонда", "Астон Мартин"… Впрочем, сходство тут только внешнее. Лицензий на право использования продукции известных автогигантов куплено не было. Хотя, сдается мне, в случае с аркадой это не столь важно.

Гораздо значимее выглядит несколько различающаяся для каждого класса авто физическая модель. Стандартные машинки едут, как им и положено: ровно, без выкрутасов. Спортивные авто несутся с дикой скоростью, очень чутко реагируют на повороты. Джипы? Джипы дико кренятся и впадают в неконтролируемые заносы. Очень натурально ведет себя отечественный "Козлик". Недаром народная автомобильная мудрость советует вам в случае свидания на дороге с "УАЗом", несущимся (для него – именно несущимся) со скоростью 80 километров в час, тотчас объехать его по максимально отдаленной траектории, ибо тот, разогнавшись, непредсказуем. Так и тут. Если занос у русского "джипа" - то фатальный, если крен кузова – то "с ушами". Учитесь ездить экстремально, господа!

В общем, по автомобильной части Europe Racer смотрится вполне достойно. Недостаток, повторюсь, один – отсутствие лицензий.



▲ Почти катапульта. Сейчас мистер коп полетит: далеко и надолго



▼ Угловатый "Ламборгини" - выше всяких похвал!

Что еще?

Нам предлагают несколько игровых режимов. Четыре типа разовых гонок (есть подзабытая уже дуэль), один чемпионат (где находятся три подпервенства для каждого класса автомобилей) и "путешествие". Как нетрудно догадаться, в последнем режиме авторы предлагают нам одолеть все трассы поочередно, пересаживаясь с машины на машину.

В игре присутствует модель тюнинга. Надо сказать, что после первого же проведенного апгрейда мой верный "Иж" стал гораздо резвее при разгонах и послушнее в поворотах – так что резон тратить заработанные деньги есть. Наличность дается за призовые места, а также валяется в бесхозном виде прямо на трассах – бери-не-хочу! Знамена-

тельный момент – оплата производится строго в евро. Никаких, понимаете ли, "зеленых"!

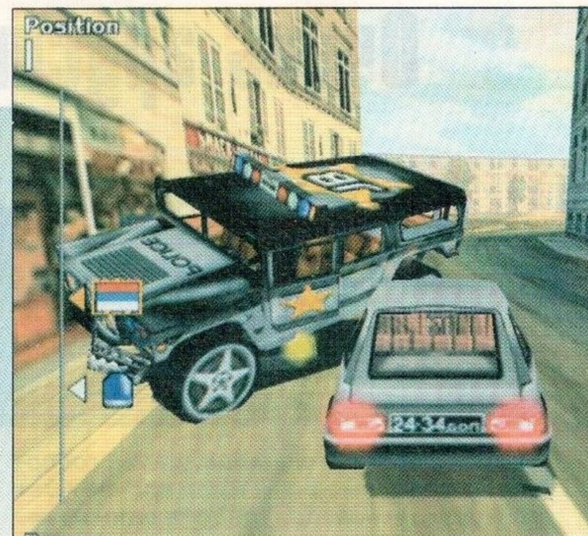
Без крыши!

Итак, на трассу. Отмечаем весьма симпатичную, хоть и устаревшую (в деталях) графику. Внешний вид треков лично у меня не вызвал каких бы то ни было серьезных нареканий. Трассы смотрятся очень мило и живописно. Текстуры, хоть и не отличаются фотореалистичностью или сверхвысоким разрешением, на вид приятны. А вот если присмотреться к спрайтовым объектам, то вмиг станет не по

вреждений! Даже третий "Кармагеддон" немного отдыхает, скажу я вам. Каждое столкновение оставляет соответствующий "отпечаток" на вашем автомобиле. А если переусердствовать, то можно запросто лишиться не только колес, дверей или капота, но и крыши! В результате, после нескольких активных столкновений спортивный седан может превратиться в кабриолет. Управляемость ухудшается незначительно. После проведения ремонта на ходу кузов начинает процесс регенерации. Вырастают крылья, возникает из воздуха крыша – пример "Кармы" заразителен.

▼ По сравнению с "УАЗом" "Лэнд Ровер" – ничто! Особенно при непосредственном контакте





▲ "Иж" с "военными" номерами против полицейского "Хаммера". Мы победим!

вить и сбивать пешеходов нельзя: они либо выпрыгивают из-под колес машины, либо становятся неосязаемыми и легко проходят сквозь кузов (наверное, от страха).

Понравилось

Искусственный интеллект откровений не преподнес. Однако и тупил не слишком сильно. Короче говоря, продемонстрировал добротный средний уровень.

В целом, игра понравилась. В первую очередь, благодаря насыщенному геймплею. Игровой процесс построен так, что ты постоянно находишься в эпицентре событий: несешься с дикой скоростью, попадаешь в эффектные аварии, проходишь с заносами повороты. И все

Reckless Driver: Я еще когда M25 Racer увидел, сразу понял, что у ребят есть потенциал! Признаю, что, со времен выхода самого первого автомобильного игрища, концепция и общее исполнение проектов Davilex не претерпели существенных изменений. Мы видим все ту же графику, слышим тот же однообразный звук. Гоняем по похожим трассам (обратите внимание – один трек тут нагло сперт из третьего NFS, а вообще встречается много элементов, как из Urlaub Racer, так и из M25 Racer).

Главное здесь в том, что шлифуется геймплей! Играть стало интереснее. Проект приблизился к сумасшедшему Midtown Madness! Заезды скоротечны и требуют недюжинной реакции. Не сразу затягивают, а постепенно. И позже вы понимаете, насколько все тут весело и при этом абсолютно несложно. Такими должны быть массовые аркадные автогонки

себе. Пиксели так и прут, пугая неподготовленных владельцев новомодных акселераторов, которые не застали славные времена расцвета VGA-графики и поэтому морально неустойчивы.

Откровенно плохо смотрятся модели автомобилей. Уж больно мало полигонов авторы выделили на каркасы машин. И если квадратные авто, вроде "Ламборгини" или нашенского "Ижа" (такое сравнение должно польстить итальянской марке!), внешне выглядят довольно привлекательно, то более округлые модели современного дизайна производят отталкивающее впечатление. Однако компенсацию за графические промашки мы получаем, как только одолеваем первые километры гонки.

Как проработана тут модель по-

Говоря о повреждениях, нельзя вновь не вернуться к "Уазику". Как этот Автомобиль (именно с большой буквы) расправляется на скорости с полицейскими пикетами! Раз! – и два копа, отчаянно мигая красно-синими огнями, устремляются в небо и летят с полкилометра, как искусственные спутники. Потом, конечно же, падают наземь, распадаясь на эффектные обломки. Адреналин!

Вообще же, полиция ведет себя весьма злобно. Агрессивнее даже, чем во вторых "Дальнобойщиках". Зато как приятно размозжить кузов полицейского автомобиля и долго потом пинать колеса, двери, крылья машины ненавистных копов.

Кстати! Чуть не забыл. На улицах полно педестрианов. Только вот да-

это при довольно простом управлении. Europe Racer – хороший выбор для тех, кто не прочь скоротать пару вечеров за скоростной автомобильной аркадой.

Игровой интерес	■■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□□

Рейтинг 6.7

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Очень грустная история

EUROFIGHTER TYPHOON

Жанр *Авиасимулятор*
Издатель *Rage*
Разработчик *Digital Image Design*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium II 350*
Multiplayer *LAN, TCP/IP*

Ну что, дорогие товарищи, дамы, господа, благородные доны и все прочие? Вот мы и дождались. Как говорил один из героев Ильфа и Петрова – дожились. Retaliator вернулся. Я не шучу: в своей новой игре EuroFighter Typhoon фирма Digital Image Design (далее – DID) практически полностью обратилась, что называется, к истокам. Разумеется, это не относится к чисто техническим аспектам – в EFT графика и все такие вещи выполнены на современном уровне. Но во всем остальном – чистый "Ретал". И радости от этого – никакой.

Наверное, тут надо сказать пару слов о том, что это такое – F-29 Retaliator. А то ведь уже десять лет прошло. Срок немалый.

Авиасимулятор. Аркадный (других тогда практически не было). Исключительно высокая играбельность. Очень красивая и невероятно быстрая графика (лично я был потрясен, когда увидел, как все это носится на 286-й машине). Несомненный хит. Та самая социальная прослойка, которая сейчас объясняет всем, что с работы она возвращается злой и уставшей, так что у нее нет ни времени, ни желания изучать четырехсотстраничный мануал очередного авиасима, тогда играла в "Ретал" запоем. Особенной популярностью пользовался режим head to head – deathmatch по локальной сетке (тогда в компьютерные игры рубились исключительно на работе, так что эта самая сетка под рукой оказывалась довольно часто). Лично я, разумеется, не был исключением. В свое время я без этой штуки себе просто жизни не представлял.

И вот, повторюсь, мы дожили до римейка.

Необходимые пояснения

Чаще всего аркадный авиасим получается у той команды разработчиков, которая о реальных самолетах ничего не знает и знать не хочет. Надо сказать, что такое бывает довольно редко, но уж если случается, то реагирую я всегда однозначно: собираю весь сарказм, отпущенный мне природой, и начинаю оттягиваться по полной программе.

Здесь ситуация совершенно другая. Специалисты DID отлично разбираются и в реальной, и в виртуальной авиации. Свидетельство тому – два их последних авиасима, F-22 Air Dominance Fighter и F-22 Total Air War. Проблема в том, что ситуация на рынке очень сильно изменилась. "Покемоны" наступают; если представитель разработчиков заявляет, что его команда делает хардкорный флайтсим, то богатенькие издатели смотрят на него так, будто этот человек болен раком в четвертой стадии. Ну, вы поняли.

Все это накладывает на игру очень специфический отпечаток. Водить самолет еще проще, чем в "Ретале". Там хотя бы можно было садиться только на полосу. Здесь – куда угодно, лишь бы плоско было. О штопоре речь не идет вообще. Сваливания очень редки – самолет с невероятной быстротой восстанавливает израсходованный резерв скорости. Ну и вообще.

Точно такая же ситуация с применением оружия. Фактически, здесь существуют только два ограничения: тип цели и дальность. Можно, например, устроить залповый сброс управляемых авиабомб по разным целям – предполагается, что лазерный целеуказатель ведет каждую.

Радар очень простой. Все его управление – это переключение масштаба. На нем одновременно демонстрируются и воздушные, и наземные цели.

Да и виртуальная кабина исполнена не ахти как. В той ВК, которая реализована в EFT, даже дисплеи выполняют по большей части декоративную роль – картинки, которые на них отображаются, практически не имеют отношения к реальному состоянию дел. "Настоящие" дисплеи выдаются исключительно на экран в режиме popup.

Одним словом, аркада. Ужаснейшая. Десять лет назад такие вещи принимались публикой с полным восторгом. Но сейчас ситуация несколько другая...

Это с одной стороны. С другой, временами хорошо видно, что строили это все люди знающие. Например, выбор Исландии в качестве театра военных действий вполне оправдан: этот остров действительно станет одной из ключевых точек, если в Европе развернется широкомасштабный конфликт и из Америки туда пойдут морские конвои. Когда вы получаете задачу – разбомбить всплывшую советскую лодку типа "Тайфун", поскольку она в полный рост пускает крылатые ракеты и высаживает диверсантов, то не надо думать, что разработчики ничего не знают о проекте 941... Напротив, почти все правильно. Сюжет разворачивается в 2015 году, а старые стратегические лодки действительно периодически переоборудуются для спецопераций или под крылатые ракеты...

Fully Dynamic

С концепцией полностью динамической кампании вроде бы все ясно: разные коллективы разработчиков начали экспериментировать с этим делом примерно три года назад – и за эти три года выяснилось, что подобная организация игры имеет массу недостатков. Тем не менее, DID в "Тайфуне" все же использовала именно такой подход.

Результаты не заставили себя долго ждать. Однообразные, кривоватые миссии – иногда такие, на которых вообще не встречаешься с врагом, иногда, напротив, прямо-таки самоубийственные. Туповатый стратегенький AI – с обеих сторон. Слабенький "тактический" и непосредственно "летный" AI – поскольку хорошая часть ресурсов ушла на моделирование "стратегии".

Разработчики попытались слегка разнообразить это дело. Они ввели в кампанию некоторые скриптовые

▼ Главный герой. Снаружи нарисован хорошо...





▲ ...А вот изнутри – уже чуть хуже

элементы – периодически возникающие "специальные миссии" (например, утопить тот же "Тайфун" или эскортировать до безопасного места самолет американского вице-президента). Советская тактика тоже в некоторой степени является скриптованной: все начинается с массированных ударов крылатыми ракетами, потом следует морской десант, потом в ход идут беспилотные летательные аппараты (их всех надо посбивать), ну и так далее. Вот тут скрипт, как мне показалось, вступает в конфликт с динамикой. Допустим, высадили они десант – в паре секторов. Мы этот десант обработали так, что дальше он уже не двинется. Соотношение сил стало таким, что самое время сбросить в море все, что от него осталось. Так нет же: оба "стратега" тупо смотрят друг на друга. В чем дело? Очень может быть, что они дожидаются какого-то очередного скриптованного эпизода. А мы, рядовые летчики то есть, в это время выполняем бессмысленные "динамические" задания (типа рутинного патрулирования в разных секторах) и несем точно такие же бессмысленные потери. Это усугубляется тем, что грамотно планировать и выполнять сами вылеты AI не умеет – ведомые им самолеты НАТО гибнут как мухи. Я не знаю, кем нужно быть, чтобы додуматься до, к примеру, такого задания: один-единственный истребитель атакует корабельное соединение, используя исключительно НУРСы. Вся надежда на те "Тайфуны", в кабину которых поднимаетесь вы сами. Да и то не факт: иногда "стратег" загоняет вас в такую ситуацию, из которой слишком сложно выбраться живым – не говоря уже о том, чтобы выполнить задание.

Остается стойкое ощущение, что ты занимаешься какой-то ерундой и своей виртуальной жизнью рискуешь абсолютно попусту.

Что интересно – в других играх, где тоже была реализована полностью динамическая кампания (таких, скажем, как Comanche Hokum), подобное ощущение возникало куда реже. Вероятно, потому, что там ты имел гораздо большие возможности по части стратегического планирования – с начальственным идиотизмом можно было сражаться самому, и не без успеха.

Шестеро смелых

Дело начинается с того, что мы собираем команду из шести летчиков. Как и положено в полностью динамической кампании, все действие идет в реальном времени – и каждый из этих шестерых занимается чем-то своим: получает задание, выполняет его, оттягивается в кабаке, дожидается спасательного вертолета – если собьют, периодически попадает в плен (там его допрашивают – вот на это смотреть весело)...

Конечно, это лучше, чем то, что было в Total Air War. Но. Разработчики в одном из интервью перед релизом говорили, что хотят ударение сделать на моделировании не самолета, а жизни военного летчика. На мой взгляд, от первого они действительно успешно (и еще как успешно!) ушли, но до второго так и не добрались. Играя в "Тайфун", ты совершенно не ощущаешь себя одним из них – а предполагалось, что будет именно так.

Внеполетные сценки оформлены в 3D. Качество не впечатляет. Причем тут совершенно не проходит отмазка, звучащая как "ну это же все-таки не 3D-action". Согласен, не 3D-action. Но уже упоминавшийся Comanche Hokum – это тоже не 3D-action. И тем не менее, человечки были в нем изображены на порядок лучше...

Блики и дыры

Именно эти две вещи и являются самым удачным из того, что EFT имеет по части графики. Имеются в виду сквозные дыры в плоскостях и блики на фонарях. И на то, и на другое смотреть просто приятно.

Вообще же разница в подходе к трехмерным моделям заметна очень хорошо. Сам "Тайфун" рисовался, не побоюсь этого слова, с любовью. Все при нем. А вот другие самолеты и вертолеты сделаны куда грубее. Меня слегка шокировало, что заборники "Виггена" просто закрыты черными плоскостями – причем прямо по срезу.

Виртуальная кабина, как уже и говорилось, здесь не претендует вообще ни на что.

Пиротехника в порядке. Дымные шлейфы – ОК, пламя симпатичное.

Земля. Ну что ж – видели мы и хуже. Не "Фланкер", конечно. И не "Ил-2". Нормально.

Облака неважные. Сейчас так уже не делают. Напомню, что в хороших симуляторах речь идет об отдельных, трехмерных, кучевых... А здесь – невнятная сплошная пелена.

С возвращением...

"И вообще не бывает так, чтобы все стало, как было" – "Не бывает, вы говорите? Это верно. Но мы попробуем".

Попробовали...

Единственное, что им действительно удалось – сделать эту вещь играбельной. И в самом деле, если не считать нескольких багов, от которых не так уж сложно отделаться, тут ничего не напрягает. Примитивненько, но гладко. И по форме, и по содержанию. К тому же, игра очень нетребовательна к "железу".

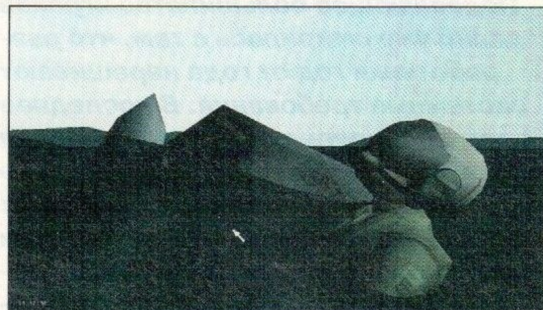
Мораль такова. Во-первых – вот наглядная демонстрация того, как меняются законы жанра (даже при том, что сам жанр сформировался лет этак пятнадцать назад). Почти точный римейк продукта десятилетней давности выглядит проигрышно.

Во-вторых – на примере EuroFighter Typhoon мы видим, какое сокрушительное воздействие на продукт могут оказать всякие коммерческие соображения. Я понимаю, что эта фраза звучит несколько избито... но EFT – это, пожалуй, самый яркий тому пример.

Вот и все. Добавлю, что, несмотря на всю простоту игры, я не рекомендую ее новичкам. В противном случае, у них может сложиться превратное представление о жанре в целом...



▲ Сначала тебя берут в команду...



▲ ...Потом где-нибудь сбивают...



▲ ...И вот чем все заканчивается

Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■□□□□□□□□
Управление	■□□□□□□□□□
Ценность для жанра	■■■□□□□□□□

Рейтинг 5.2

Время освоения: от 15 до 45 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Вождь Быстрая Нога

Есть ли жизнь под браузером? WildTangent как левая резьба девелоперства

Подавляющее большинство игроков давно уже смирилось с тем, что разработчики год от года наращивают системные требования. В последнее время девелоперские запросы стали особенно непомерными: если место на диске, так не меньше четырехсот мегабайт, если видеокарта, то как минимум пресловутая GeForce, порядковые номера которой в последнее время сменяются с бешеной скоростью. Еще и оперативной памяти подавайте мегабайт сто двадцать восемь, а то тормозить будем. Для полноты картины не хватает разве что таблеток от жадности, и побольше, побольше.

Конечно, это можно воспринять как ворчание консерватора, которому до лампочки прогресс. Однако вспомните, сколько занимали места эти самые игры раньше. На одной "пятидюймовке" таких произведений умещалось до сотни, и многие обладали как минимум не худшим, чем у нынешних монстров, геймплеем. Идеальным примером этого служит легендарная Elite, которая при объеме в сорок восемь килобайт содержала более миллиона галактик. Вряд ли кто-нибудь из нынешних "мастодонтов" от игр может похвастаться подобным. Увы, с появлением современной техники программисты попросту обленились. Оно и понятно, зачем оптимизировать продукт, если можно потребовать с самого игрока машину необходимой конфигурации?..

Герои наших дней

К счастью, в наше нелегкое время не перевелись еще старательные разработчики. Несколько номеров назад вы могли прочитать обзор онлайнового авиасимулятора Aces High. Игра явилась настоящим откровением: в скромный архив размером 16 мегабайт (последняя версия) вместилась огромная карта, площадь которой составляет порядка двухсот квадратных километров, около пятидесяти видов самолетов, наземной техники. Есть даже корабль. Самое удивительное, что и графика весьма "злободневна": все модели высоко детализированы, на каркасы наложены неплохие текстуры *(а совсем недавно мы печатали превью по хоккейному менеджеру Eastside Hockey Manager, который и вовсе будет занимать десять мегабайта! – Л.Т.)*.

Однако даже это чудо меркнет, когда речь заходит об играх скромной фирмы WildTangent. Как, вы не знаете о WildTangent? Тогда вы отсталый человек. Что ж, придется немного рассказать об этой замечательной конторе.

Ребята из WildTangent засветились после того, как на должность главного моделлера компании пришел "свежеуволенный" из id software "гуру полигонов" Пол Стид – весьма почитаемая в кругу разработчиков личность. Основным же достижением WildTangent стала разработка интереснейшего plug-in'а для Microsoft Internet Explorer, известного под названием WebDriver.

По революционности WebDriver можно поставить в один ряд с немного похожим на него Macromedia Flash. В отличие от последнего, данная программа использует полигональные объекты, текстуры и не гнушается поддержки Direct3D. Одним словом, коллектив WildTangent сотворил полноценный движок на базе обычного интернет-браузера. С помощью WebDriver можно создавать 3D-игры любых жанров, "весящие" считанные мегабайты! Более того, в них можно играть не только "локально", но и по интернету (благо даже на связи 28800 закачка подобного продукта занимает 5-10 минут). Еще одним положительным фактором является то, что все проекты компании абсолютно бесплатны. Среди всего игрового многообразия, предложенного WildTangent, имеются и спортивные симуляторы, и гонки. С ними-то мы и познакомимся поближе.

Веб-спорт

А начиналось все, как это ни парадоксально, с гольфа. Неизвестно почему, но именно эта игра первой из спортивных симуляторов приглянулась разработчикам. Назвали первенца довольно нетривиально – **Front 9**.



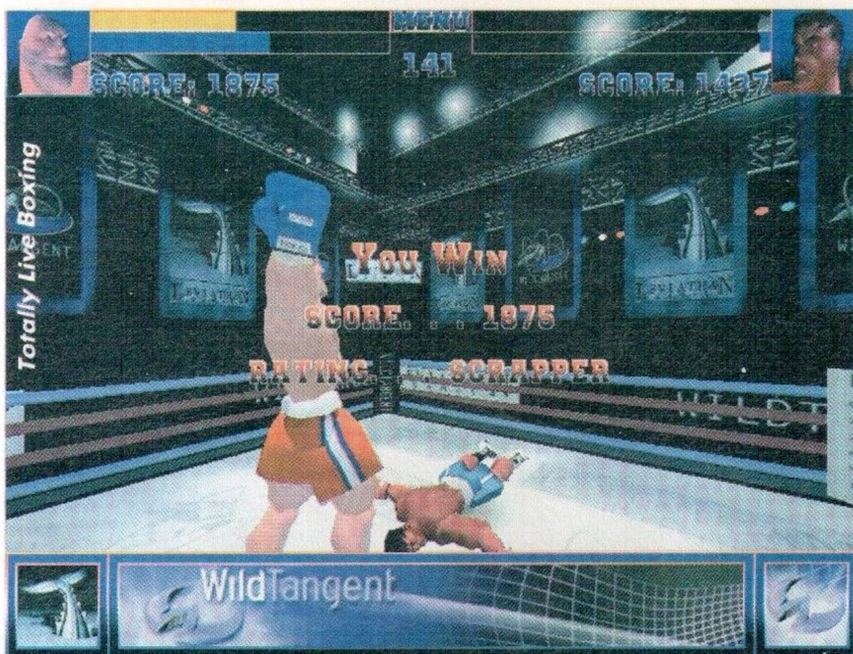
▲ **Чего смеетесь? Вы еще мячик не видели...**

Невооруженным взглядом видно, что Front 9 – пробный проект, и создавался еще до прихода в коллектив Стида. Отсюда и несуразная модель спортсмена, движения которого больше напоминают дерганья эпилептика. Тем не менее, уже на примере Front 9 заметно, что WebDriver обладает внушительным потенциалом. В три мегабайта разработчики умудрились вместить полтора десятка различных полей для гольфа. Неплохо проработан геймплей проекта, а единственным серьезным недостатком может быть лишь то, что мячик ни при каких условиях не желает отрываться от земной поверхности.



▲ **Гольф. Дубль два**

Модернизированная версия WebDriver явилась основой для создания **Golf Challenge**. Именно так назвали продолжение Front 9. Данное произведение превосходило предшественника на порядок, как по графике, так и по геймплею. Хотя игрок в исполнении Стида остался довольно угловатым, назвать его уродцем уже

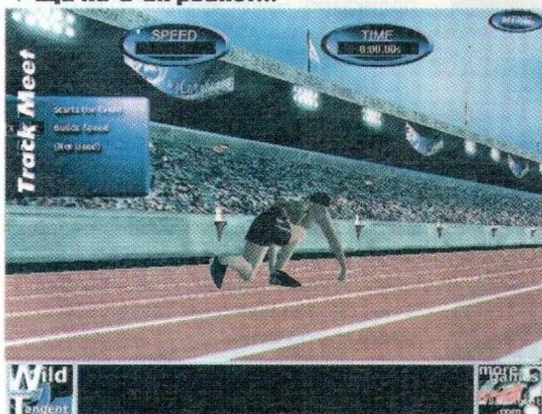


▲ **Победили красные штаны**

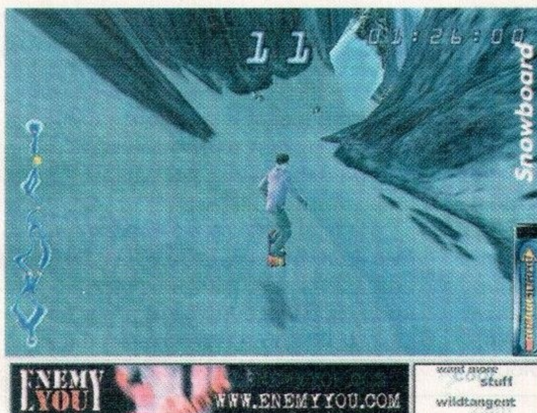
нельзя. Гораздо симпатичнее выглядит графика: хорошо подобранные текстуры, плавная анимация. Что касается игрового процесса, то тут Golf Challenge вполне по силам поспорить со многими, более могучими конкурентами. Посудите сами: тщательно продуманная физика, удобное управление. К тому же мяч "преодолел" земное тяготение и теперь может летать по сложным траекториям. И, еще раз: все это великолепие, вместе с парой десятков карт, занимает три мегабайта. Аплодисменты!

Следующим номером программы выступает симулятор бокса **Totally Live Boxing**. По размерам (4 мегабайта) он один из самых "крупных" среди собратьев, зато самый красивый. Поглядите на этих красавцев – модели такого качества считались в 1999 году эталоном, а тут они в крошечной по сравнению с конкурентами игре. Впрочем, TLB может похвастаться не только красивой картинкой, но и вкусной начинкой. Система боя практически не уступает немногочисленным коммерческим аналогам. И все же мне Totally Live Boxing нравится больше, поскольку сама она довольно веселая, да и персонажам не занимать харизмы.

▼ **Ща ка-а-ак рванет...**



Еще одно произведение WildTangent адресовано любителям симуляторов олимпийских игр (есть и такие). Вещь довольно специфическая, но, тем не менее, выполнена на достаточно высоком уровне. **Track Meet** основывается на событиях Сиднейских Олимпийских Игр. Проект выставляет в самом невыгодном свете



▲ **Lords Of The Boards**

прошлогодний приставочный порт от Eidos – Sydney 2000. Здесь игроки могут принять участие в таких соревнованиях, как бег на сто метров, прыжки в длину, метание молота, а также прыжки в высоту. Объем игры меньше двух с половиной мегабайт. Предельно простое управление, а также неплохое графическое исполнение делает Track Meet настоящей находкой для любителей игр подобного жанра.

И, напоследок, позвольте вам продемонстрировать, на мой взгляд, лучшую спортивную игру от WildTangent. Речь идет о симуляторе сноуборда. Несмотря на то, что **Snowboard** занимает целых пять мегабайт (очень много по меркам игр от WildTangent) и содержит всего одну трассу, проект затягивает с первых же минут, и затягивает "по самую макушку". В этом нет ничего удивительного, поскольку очень приятная графика сочетается здесь с серьезно проработанной физикой и предельно простым управлением, а отлично "сдизайненный" трек не оставит равнодушным ни одного любителя скоростной езды. Snowboard чем-то напомнил мне Tux Racer, не хватает только безумных пингвинов.

R-r-racing!

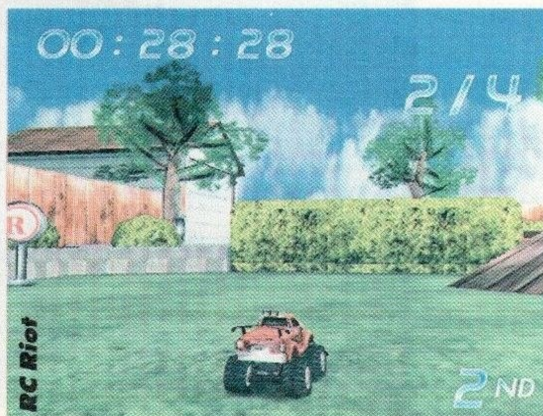
Естественно, ни одними спортивными симуляторами жив WildTangent.



Пора перенести свой взгляд и на столь любимые мною гонки.

Начнем с заездов на горных велосипедах – **BMX Pro Racing**. Как и Snowboard, игра располагает всего одной трассой. Тем не менее, все очень даже интересно. Этому способствует весьма качественная для аркады физическая модель. Между прочим, тут есть некоторые элементы, присущие симуляторам, например, регулятор усилий на педали. Единственное, что мешает BMX Pro Racing "жить спокойно", так это довольно "квадратная" графика, с оптимизацией здесь явно переборщили.

Как уже говорилось, в игры от WildTangent можно играть также и по интернету, впрочем, целесообразнее



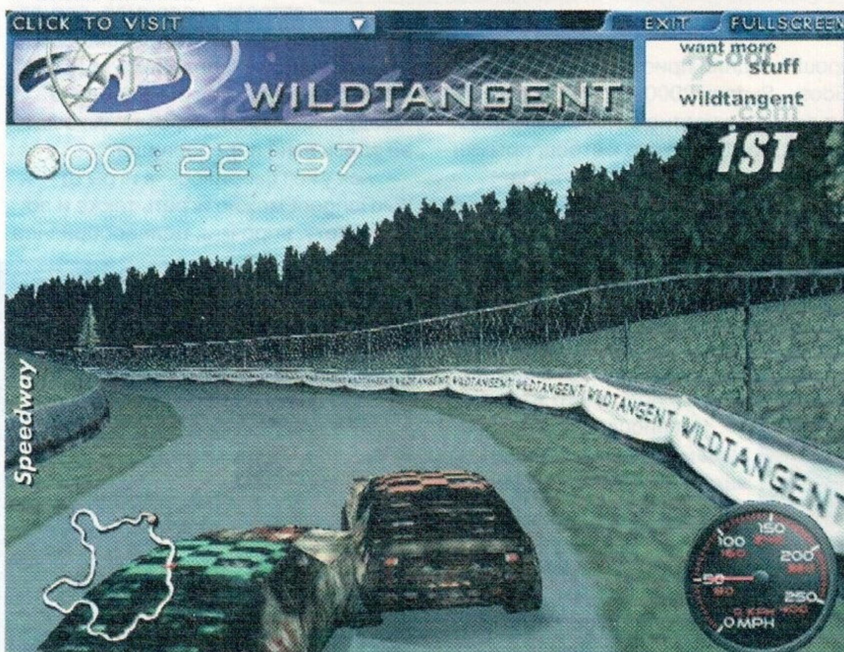
скачивать "оффлайновые" варианты (особенно если вспомнить о качестве отечественной связи). Тем не менее, в "обойме" фирмы имеются продукты, которые работают исключительно в онлайновом режиме. Одним из них является симулятор радиоуправляемых автомоделей **RC Riot**. В традиционно небольшой объем создатели RC Riot умудрились впихнуть с десяток трасс, примерно столько же автомобилей и два вида одиночной игры. Более того, одним из этих видов является самый что ни на есть настоящий чемпионат, где за выигранную гонку игрок получает в подарок призовую машину или трассу.

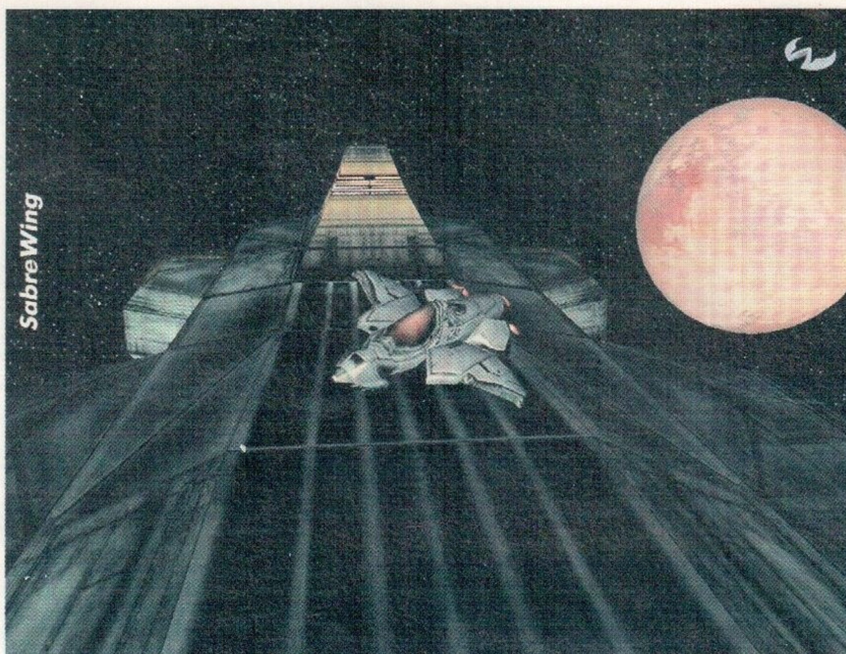
Каждый автомобиль обладает весьма правдоподобной физической моделью и индивидуальными характеристиками. Одним словом, RC Riot хорош. Немудрено, что детище Microsoft, Microsoft GameZone (www.zone.com) выкупила эксклюзивное право на игру. Судя по всему, именно поэтому поиграть в RC Riot можно лишь на "мелкомягком" сервake.

Несомненно, лучшей гонкой WildTangent является ***Speedway***. Не попадись эта игра в свое время на глаза великому и ужасному Вкшмуку (который тотчас же нашептал об увиденном начальнику раздела), вы бы этих строчек не читали.

Для полного счастья иногда нужно так мало: всего одна трасса и три машины. Однако достаточно проехать треть круга, чтобы понять насколько гениальна эта игра. В рамках трех с половиной мегабайт разработчики смогли сотворить то, чего до сих пор не могут сделать создатели многочисленных безликих гоночных аркад. Повороты проходятся на грани фола, проработанная физика дает возможность выполнять даже такие вещи, как контролируемый занос.

▼ **Битва титанов**





От такой езды получаешь истинное наслаждение. Особенно весело проводить дуэли с компьютерным противником, ездящим, кстати говоря, вполне на уровне. И все это в сочетании с графикой, которой бы не постыдился средний руки Test Drive-клон *(да и сам Test Drive, к слову – Л.Т.)*. Вот на что надо равняться, господа девелоперы.

Тишина и волшебство

Этот рассказ был бы не полным, если бы ваш покорный слуга не упомянул об одной прелюбопытнейшей игре. Речь идет о космическом симуляторе **SabreWing**, доступном только в онлайновом режиме.

Познакомившись с SabreWing, я был просто шокирован. Разработчики сотворили работающий в онлайне продукт, способный потягаться на равных с тем же Freespace. К слову сказать, SabreWing чем-то похож на детище Volition. Но лишь отчасти. Поражает великолепная графика, кажущаяся нереальной при таких малых размерах игры (около восьми мегабайт). Детализированные модели космических кораблей, живописные взрывы, безумно красивое звездное пространство, огромные линкоры – все это мы привыкли видеть в размерах двух-четырех компакт-дисков, а тут все дела умещаются в крошечных мегабайтах.

SabreWing не только красив, но и интересен. К настоящему времени написано около десяти миссий для этой игры, из которых две тренировочные. Налицо динамичная и захватывающая кампания, не дающая геймеру отвлечься ни на секунду. Скажем, после уничтожения очередной партии врагов командование может неожиданно перебросить вас в другой конец сектора. Особенно впечатляет битва в поясе астероидов: неверный маневр – и космического мусора в данном районе прибавится.

Несомненно, к этой игре стоит еще раз вернуться. Тем более что, по последней информации, WildTangent активно ищет издателя, дабы выпустить полноценный коммерческий вариант своего космического симулятора (наверняка с видеороликами). Будет интересно посмотреть...

Вместо эпилога...

Вот такая она, многоликая WildTangent. Еще раз повторю, что это далеко не полный список игр, которые создала компания. Множество других, не менее интересных разработок вас ждет на www.wildtangent.com. Наведайтесь по этому адресу, и вы, скорее всего, найдете себе проектик по душе.



Владимир Чаплыгин

Хорошенько перетрясите ваши кости



Соглаcитесь, простота – это не такое уж и отвратительное явление, как кажется. За примерами далеко ходить не надо. Достаточно взглянуть на название рецензируемой игры... "Нарды", simply "Нарды". Если вам не по душе столь тривиальный перевод, то вот другой - "Триктрак". Игра проста не только названием, но и внутренним содержанием.

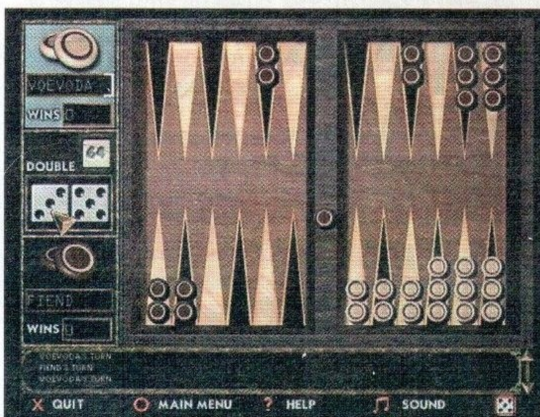
BACKGAMMON

Жанр	Симулятор нард
Издатель	Globalstar Software
Разработчик	Small Rockets
Требуется	Pentium-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-200, 32 Mb RAM

Повторюсь еще раз, простота – это очень даже хорошо. Вспомните знаменитый спартанский обиход. Так вот, в случае с Backgammon это сравнение вполне уместно. Простенько и со вкусом. Замечу лишь одну весьма важную деталь: лично мне играть было крайне интересно. Надеюсь, у вас тоже останутся положительные впечатления.

Исторический экскурс и не только

Стоит заметить, что настольный прототип рассматриваемого проекта относится к разряду древних, ибо появился он на территории Закавказья и Средней Азии около семи тысяч лет назад. Существует даже легенда о том, что нарды представляют собой вариацию на тему обычного календаря. Вот смотрите (заодно и правила усвоите): доска поделена на 24 игровых поля (24 часа). У каждого игрока в распоряжении имеется по пятнадцать фишек – всего 30 (обычный месяц). На каждой стороне доски 12 игровых полей – как 12 месяцев в году. И, наконец, два кубика, символизирующие день и ночь. Да, чуть не забыл, коль вы хотите победить, то должны будете вывести свои фишки за пределы игрового поля раньше соперника. Вот и все.



▲ Оцените ситуацию, компьютер заперт, ибо все мои шесть полей заняты

Ладно, перенесемся в наши дни. Попытки симулировать нарды были и раньше. Причем получались продукты и хорошие, и не очень. Самая последняя была предпринята более трех лет назад (если не больше), так что эффект ностальгии и воспоминания, конечно же, повлияли на итоговые оценки. Разумеется, баллы завышались, а вы что хотели от сентиментального человека?

Содержательная часть

Итак, Backgammon обладает весьма скромными возможностями в области геймплея. На выбор предлагается четыре игровых доски, причем все различия между ними сводятся к разнообразию цветовой гаммы и внешнего вида игрового поля. Из классической, мраморной, деревянной и металлической я бы порекомендовал именно деревянную. По крайней мере, глаза не напрягаются, как это было с металлическим, например, цветом.

Далее предстоит сделать выбор между тремя уровнями сложности. После этого начинается сама игра. Если правила вам видятся дремучим лесом, то в самом начале можно воспользоваться меню "инструкции". Там подробно и, самое главное, доступно изложены все игровые нюансы.

Казалось бы, и все тут. Ан, нет. После первой же выпавшей комбинации цифр жертва как бы прилипает к монитору. Создается такое ощущение, что тебя манят какие-то древние арабские духи. Мол, сыграй еще одну партию, не пожалеешь. А сидящий за монитором человек даже и не пытается сопротивляться. Уж больно ему нравится это дело.

Заранее возражу тем людям, которые знакомы с нардами поверхностно. Они частенько отнекиваются от спарринг-состязаний, мотивируя свои действия словами вроде: "У! Дурацкая игра, здесь думать не надо, только и делай, что кидай кости. Ты везучий, оттого ты постоянно и побеждаешь". Уважаемые, не так все это. Да, выпавшие цифры носят случайный характер, но можно поставить свои фишки так, что при любом раскладе вы окажетесь победителем. Хотите проверить, сыграйте с компьютером на уровне "эксперт". И не говорите потом, что во всем виноваты кости.

Проклятье древних духов

Если бы все было так хорошо, то я бы и компас не поскупился пожертвовать. Но, увы и ах, огромное количество недочетов сыграло ужасную роль. Создается такое ощущение, что разработчики просто забыли включить некоторые аспекты в финальную версию игры. Если в виртуальных шахматах все отточено по максимуму, то Backgammon со спокойной совестью преподносит "сюрпризы". Как вам понравится отсутствие опции "отменить предыдущий ход"? То-то. Про звук я вообще молчу, лично мне приятнее "слушать" тишину, чем гнусавые крики а-ля Mortal Kombat.

Недостатки можно перечислять и дальше. Только какая-то сила опять и опять тянет меня сыграть партийку-другую. Не иначе, во всем виноваты древние арабские духи.



Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□

Рейтинг 6.8

Время освоения: от 15 до 45 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Владимир Чаплыгин

Симулятор "аркадного" волейбола

POWER SPRIKE PRO BEACH VOLLEYBALL

Жанр	Автогонки
Издатель	THQ Inc.
Разработчик	Polygon Studio
Дата выхода	Вторая половина 2001 года

Опрос общественного мнения показал, как относятся к такому буржуазному развлечению, как пляжный волейбол, простые россияне. Все опрошенные на улицах мужчины заявили, что за данным соревнованием они наблюдают, потому как, цитирую, "там играют потные тетки в бикини". Женщины разошлись с сильным полом только в деталях. Они утверждают, что данный вид спорта создан для "потных мужиков в плавках". Причем одна старушка при слове "плавки" делала различные пассы руками...

Скажу как на духу. Лично я до сих пор не могу понять, кому пришло в голову классический волейбол превратить в пляжный. Однако, благодаря преданной аудитории (смотрите результаты опроса общественного мнения), данный вид спорта умудрился получить официальное признание и уважение. Сегодня нам предстоит познакомиться с виртуальным пляжным волейболом Power Spike Pro Beach Volleyball, который претендует на почетное звание спортивного симулятора.

Зачет получен, готовьтесь к экзамену

Первый взгляд показал, что, по крайней мере, соблюдены основные правила данного состязания. Две команды по два человека в каждой, партия проводится до тех пор, пока одна из сторон не наберет пятнадцать очков. Разумеется, вязкий песок и палящее солнце имеют место быть. Остальное скопировано из классического волейбола. Посмотрим, что внутри...

Как ни странно, но в результате дальнейшего исследования обнаружилось следующее. Оказалось, Power Spike Pro Beach Volleyball – самый настоящий симулятор! Посудите сами: всевозможные лицензии на право использовать реальные имена игроков и настоящие "газоны" имеются, фотографии спортсменов в наличии (даже Gabe Reece выступила в качестве "лица с обложки"), никаких ляпсусов, связанных с правилами, нет. На выбор предлагается 20 пар, как мужских, так и женских, и три режима игры.

Разумеется, вволю побаловавшись с товарищескими матчами и практикой (она же тренировка), приходится демонстрировать свои умения в мировом чемпионате. Именно там выбранной вами команде (смешанные пары запрещены) придется доказывать свою состоятельность. Игрокам, к слову, позволено самостоятельно конструировать собственных персонажей.

Леонтий Тютелев: Игра довольно средняя, а местами просто убогая, как ни печален этот факт. Сгодится для поклонников пляжного волейбола, а также больших фанатов спортивных симуляторов

Дальше – больше. AI оппонентов и напарника не столь примитивный, как казалось изначально. Для дальнейших успехов придется научиться понимать искусственного коллегу на простейшем уровне сложности. Пусть он и способен отражать опасные удары и своевременно выходить на блок к сетке, но один против двоих он никак не справится. Хорошо хоть, что управление способствует скорейшему установлению полного взаимопонимания. Оно интуитивно понятно. Четыре клавиши отвечают за удары и четыре за передвижение игрока по площадке.

Дальше остается научиться играть командой. Если, например, напарник бежит к сетке, то надо прикрыть тыл. И еще: не стесняйтесь играть в пас. Плетите многоходовые комбинации и завершайте их внезапным разящим ударом. Тогда вы нанесете поражение любой из 15 команд.

Кстати, за одной клавиатурой можно усесться вчетвером!

Экзамен сдан, но...

Не бывает такого, чтобы спортивные игры, вышедшие не из-под пера EA Sports, были отшлифованы во всем. В плане графики Power Spike Pro Beach Volleyball представляет собой жалкое зрелище. Мало того, что площадки отличаются друг от друга минимально, даже игроки прорисованы отвратительно.

Разработчикам из Carapace необходимо ознакомиться с нашим опросом общественного мнения. Согласитесь, смотреть, как слепленные с грехом пополам полигональные бревна пытаются доказать вам, что они, понимаешь, самые точнейшие копии настоящих волейболистов – это не есть хорошо. Разницу между мужчинами и женщинами можно уловить лишь благодаря одеяниям (футболки и бикини).

В плане применения motion capture разработчики показали себя с выгодной стороны. Только разве на этом далеко уедешь? Да и к звуковой палитре тоже есть немало претензий.

Ждем следующей сессии

На самом деле не все так плохо, как вам может показаться. Разработчикам следует попотеть над графикой и звуком, и тогда им можно со спокойной совестью бросать вызов играм от EA Sports, а не продолжать обходить стороной их огромную "вотчину". Пусть берут пример со своего издателя Infogrames, который не побоялся вступить в борьбу с открытым забралом, представив на суд публики UEFA Challenge.

▲ Догадайтесь: играют мужские или женские команды?

Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■□□□□□
Звук и музыка	■■■■■□□□□□
Реализм	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□

Рейтинг 6.2

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Леонтий Тютелев

Повторенье, М-М-Мать...

ROLLAND GAROS 2001

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	Carapace
Требуется	P-266, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 366, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)

Каждое крупное спортивное состязание имеет свою атрибутику. На подходах к стадионам игроки могут купить майки, значки, вымпелы и прочие сувениры, на которых обязательно указан год проведения соревнования, а также выведена его эмблема. На следующий сезон ситуация повторяется. Все тот же самый турнир, те же эмблемы, те же сувениры...

Меняются лишь штрихи. Тут логотипчик большой, там маленький. Здесь в розовой окантовке, там – в зеленой. Но фанатам все равно. Им дорога память. И они покупают.

Создатели очередной серии "Роллан Гаррос", по всей видимости, даже не заметили, как их теннисная серия превратилась в выпуск ежегодных виртуальных сувениров. Отличия новой игры от предшественницы настолько незначительны, что их приходится просто выискивать.

Андрей Кудинов – надежда российского тенниса

Не хочется в очередной раз повторять прописную истину, но все же. Если вы, господа разработчики, решили прославиться благодаря выпуску спортивной игры, то начните работу над проектом с покупки лицензий. Ибо спортивные фанаты – это такие странные люди, которых хлебом не корми, а дай только поуправлять любимыми игроками.

Если лицензий нет, то насколько крутой бы не оказалась в итоге игрушка, звезд ей с неба не хватать. Rolland Garros в этом плане плох дальше некуда. Единственная лицензия, которой обладает игра – это бирка турнира в названии игры. И все. Больше ничего нет. Совсем ничего! Но как и в прошлом году нам в виде компенсации предложили очень неплохую энциклопедию, посвященную истории "Роллан Гаррос". На этот раз предоставили ее усовершенствованную версию. Там даже функция поиска появилась. Не иначе как сувенир в сувенире.

Нет ни одного реального теннисиста. И вы знаете, на лицензионном "безрыбье" я бы и это простил, будь фамилии игроков "правильно" исковерканы, а лица похожи. Однако тут не применялся даже этот "бородатый" трюк от спортивных игроделов. Все спортсмены абсолютно ненастоящие! Россию представляет некто Андрей Кудинов. Хорошо, что не Александр Карелин. И вообще, спасибо, что фамилия не идиотская.

Как и в прошлом году, в качестве довеска к "лицензионному" "Роллан Гаррос" авторы подкинули "аналоги" трех оставшихся турниров "Большого Шлема". Тут нам типа-Уимблдон, вроде-как-Australian-Open, а также нечто напоминающее US Open. Надо отметить, что к созданию этих состязаний разработчики подошли ответственно. Тип покрытий в турнирах различается, стадионы другие, да и дикторы оригинальные. Впрочем, это вовсе не достоинство данного проекта. Все это мы уже видели в прошлом году.

Я упала с самосвала, тормозила головой...

В общем, дежа вю не покидает нас, пока мы находимся в основном меню, а когда начинается игра, это чувство только усиливается...

Диктор вещает, конечно же, по-французски, трибуны сдержанно болеют (аристократы, воспитанные!), игроки заканчивают разминку и степенно выходят на корт. Только вот делают они это как-то не по-людски. Словно роботы. Вывод: motion capture, если и применялась, то плохо. Явного прогресса по сравнению с прошлым годом нет.

Владимир Чаплыгин: ...Создается такое ощущение, что Carapace вообразила себя маленькой EA Sports. И ладно, если бы блокба$теры штамповали, так обнаглевшие разработчики просто выпустили прошлогоднюю версию в новой коробке!

Управление вообще какое-то аркадное. Два типа удара и четыре "стрелки". Бегать за мячом, подстраивать положение на корте игроку совсем не обязательно, если мячик летит в вашем направлении. Просто нажмите удар и направление удара. Сувенир не должен напрягать!

Действия AI шаблонны. Подача, выход к сетке, обводящий удар. Изредка – свеча. Учитывая примитивность управления, можно сразу сделать вывод, что играть будет просто. Позже практика подтверждает теорию.

В прошлом году графика игры была принята благодушно. Сегодня даже в разрешении 1024X768 картинка двенадцатимесячной давности смотрится бледно (а что вы хотели, engine-то почти не изменился). Фигуры теннисистов – это, пожалуй, единственное, что подверглось существенному улучшению. Однако до уровня EA Sports здешним атлетам – как выпускнику музыкальной школы по специальности "игра на баяне" до маститого исполнителя мирового уровня.

Пожалуй, создатели "подтянули" еще и освещение. По крайней мере, отличить солнечные матчи в Австралии от искусственно освещенного турнира в США можно не напрягаясь.

У трибуны "Х"...

Игра выезжает исключительно за счет славного имени "Роллан Гаррос". Ей немного помогает еще и то, что прошлогодний проект был в целом удачным. Если через год появится очередной сиквел на этом же движке, то серию смело можно будет хоронить...

Или бальзамировать и продавать как сувенир. Хороший виртуальный сувенир.

А что? Год указан. Атрибутика на месте.

Будет продаваться в ларьке, возле входа на трибуну "Х"...



▼ В целом выглядит довольно пристойно. Но не всегда



Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Управление	■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■□□□□□□

Рейтинг 5.4

Время освоения: до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев, Reckless Driver, Голос-За-Кадром

БОРЬБА ПРОТИВОРЕЧИЙ

LEADFOOT

Жанр *Автосимулятор*
Издатель *Ratbag*
Разработчик *Ratbag*
Требуется *P-266, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *P-366, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)*

Всем известно, уважаемые, что мнения читателей порой различаются весьма существенно. Одним подавай личность автора, поводом для самовыражения которой послужил очередной (абсолютно неважно какой!) релиз. Другим предоставь информативность и сухое перечисление достоинств и недостатков одного отдельно взятого игрового проекта с последующим взвешиванием плюсов и минусов на беспристрастных "контрольных весах"...

Как тут угодишь всем сразу? И мучаются журналисты, то туда бросаясь, то сюда. А вот у нас есть свой метод! Апробированный и хорошо себя зарекомендовавший. Рецензия-спор: "Человек-эмоция" против "Самой объективности". Рад приветствовать в студии Маленького Вкшмука (Reckless Driver) и Леонтия Тютелева (по прозвищу Tut). Дискуссия развернется на тему играбельности австралийского проекта Leadfoot. Приступим же!

Мрачно, скупо, тупо – *r.d.*

Лето, а дождь льет как из ведра! Как так жить-то можно? Вот именно поэтому я злой и предвзятый. И плохой австралийский проект про гонки по грязным овалам я буду лихо уничтожать, обличая его в очевидных недостатках. А выступление г-на Тюта прошу считать обычной попыткой поддержать разговор. А точнее, не дать моему монологу заглохнуть. Итак, ядрить!

Есть такая контора, под названием Ratbag, которая обитает в солнечной Австралии, жрет мясо австралийских коал и делает затем автосимуляторы. Причем пришли они к имитаторам не сразу. Поначалу господа прославились аркадной футуристической гонкой Powerslide, которая мне лично совсем не понравилась. Были и еще игры. Такие, например, как совершенно отмороженный Dirt Track Racing (не просто овалы, а овалы грязные). А еще позже дело и вовсе дошло до маразма – нам на полном серьезе предложили попробовать себя в роли пилота самоходной этажерки (Sprint Car Racing)!

Теперь вот развитие идеи – пикапы колесят по раскуроченным экскаваторами стадионам. И маленькие багги стараются за большими собратьями всячески поспевать, лихо толкаясь и прыгая в своей собственной серии. Трасс мало, и они все удивительно напоминают друг друга. "Мир" Leadfoot не спешит обрадовать нас яркими красками или сложными трехмерными объектами. Архитектура уровней тривиальна. Сплошь и рядом одни грязные, черно-коричневые оттенки. И даже искусственное освещение стадионов оставляет гадкий на душе осадок – мрачное. Трибуны? По ним несколько раз прошелся асфальтоукладчик. Понятно, что после таких экзекуций ничего, кроме редких протяжных стонов тех, кто остался в живых, мы слышать не должны. Вообще же, атмосфера игры тяготит. Она осталась такой, какой была еще в далеком-про-страшное-будущее Powerslide. Тяжелой, безжизненной. Нет ни капли веселья. Впору прилагать к коробке с игрой упаковку таблеток от депрессии.



▼ **Компьютерные гонщики всегда держатся идеальной траектории. Мы – не всегда, доказывая тем самым, что идеалов не существует**

Да, мрачно. Но не скупо. И уж совсем не тупо! – *л.т.*

Что ж, по поводу игровой атмосферы не согласиться я с тобой не могу. Leadfoot – игра на редкость неживая. И интерфейс, и непосредственно заезды – все в темных тонах, с удручающей звуковой гаммой. Я вот даже солнца припомнить не смог... А может быть, эти соревнования тоже, как и Powerslide, проводятся в отдаленном будущем, когда человеческая цивилизация уже успела благополучно отбросить копыта? Впрочем, вряд ли. Хотя отсутствие характерных для автосимуляторов лицензий также способно настроить на такого рода размышления.

Ну да ладно. С обстановкой в игре мы разобрались. А теперь необходимо перелопатить игровые возможности. Не буду кривить душой, входя в противоречие с Драйвером, что называется, "из вредности": игра стопроцентно вторична. Однако кто сказал вам, уважаемые, что вторичность отрицает качество? Помните, у Войновича? "Кто сдает продукт вторичный, тот питается (сексуется – как вариант) отлично!" Так вот, Leadfoot – продукт, вне всяких сомнений, вторичный. Однако, как мне кажется, разработчики и питаться, и все остальное делать будут все же отлично. Ибо их произведение получилось очень даже ничего. Играбельное.

По поводу небрежно оброненного господином Вкшмуком замечания о скупости игрушки скажу я вам вот что. В Leadfoot два класса автомобилей: большие, мощные пикапы и маленькие, легкие багги. В каждом классе немалое число разнообразных машин. Помимо этого, каждый автомобиль можно так лихо "подкрутить", используя усовершенствованные агрегаты из местного магазина, что даже более мощные и дорогие конкуренты останутся позади! По моему мнению, именно у товарищей из Ratbag на руках самая мощная тюнинговая система в автосимуляторах. И прилагающаяся к ней модель настроек машины тоже способна впечатлить любого ценителя! А вы говорите – скупость.

Тупость. Вот уж тупости здесь нет совсем. Это обыкновенный серьезный автосим. Не видно явного желания игрока развлечь. А вот подарить ему качественный геймплей проект стремится. В режиме карьеры, я уверен, вы проведете немало времени. Предстоит участвовать в турнирах, обращать на себя внимание спонсоров, постепенно усовершенствовать свой автомобиль, покупать новые машины, проводить отладку и починку авто в гараже... в общем, все вполне вторично, но при этом сбалансированно и качественно.

Продолжайте "монолог", коллега!

Мрачно! Скупо! Тупо! – *r.d.*

Помнишь, Леонтиюшко, у Грува, который ди-джей, в одной популярной

композиции какой-то колоритный персонаж произносил фразу: "Чо-та эта вечеринка меня совсем не вставляет..."?

Вот примерно то же самое мне хочется высказать по отношению к австралийской игре.

Она меня не радует, не заводит, не мотивирует. И почему-то я полагаю, что большинству любителей автогонок она придется не по душе. А за что любить-то? За грязные, унылые треки? За квадратные модельки машинок, которые, как мне показалось, поведением на трассе мало чем отличаются друг от друга? А какой смысл мне зарабатывать деньги, мутить апгрейды, привлекать спонсоров, если я знаю, что в следующей серии (кубке) меня поджидают те же самые трассы и те же самые соперники? Ну, пускай, моя машинка едет теперь быстрее, повороты проходит четче, прыгает выше и почти не ломается. Что с того? Я не вижу цели! Пилоты вымышленные, трассы тоже. Да даже будь они реальными, это мало что изменило бы. Перед нами исконно австралийская игра для тамошних аборигенов. Они "прутся" от грязных овалов! Я не собираюсь. Возможно, это уже вопрос личных предпочтений...

А смысл, а смысл... А есть ли он вообще, ваш смысл? – л.т.

Объясняю популярно. Смысла в играх нет вообще. И весь смысл от играния заключается только лишь в получении удовольствия, морального удовлетворения, расслабления. Цель ты ставишь себе сам. И мотивируешь себя сам. Не знаю, как лично вас, РД, но вот меня сразу озадачил тот факт, что машинка, которая разгоняется до сотни за 7,5 секунд, ну никак на начальном этапе игры недоступна. И то, что на прямых лидеры уходили от меня, тоже задело. Попутно впечатлил интеллект управляемых компом гонщиков, их умение напористо атаковать и до последнего укрывать своей спиной позицию. Не заметил ли ты, что заезд тут пролетает в мгновение ока? Что игрок такой же равноправный участник соревнований, как и все остальные пилоты. А уж когда я попал в магазин, приторговывающий запчастями, то и вовсе оторопел. Сколько там всего понавалено!

Ты можешь в очередной раз обвинить меня в симуляторном манчкинизме, но мне безумно нравится покупать, отлаживать, настраивать. И деньги за выигрыши я тоже очень люблю получать. И играть мне было интересно.

Однако не манчкинизмом единым! В симуляторе должна быть хорошая "физика". И она тут есть. Немного портит впечатление слабый алгоритм повреждений. А вот к тому, как едет машина, претензий у меня не нашлось. А ты говоришь – аборигены! Сдается, мне, уважаемый, что вы просто не "въехали" в игру. Вам вот и Dirt Track Racing не понравился. А я играл с упоением.

А вообще, возможно, в чем-то ты прав. Дело тут, скорее всего, именно в личном восприятии.

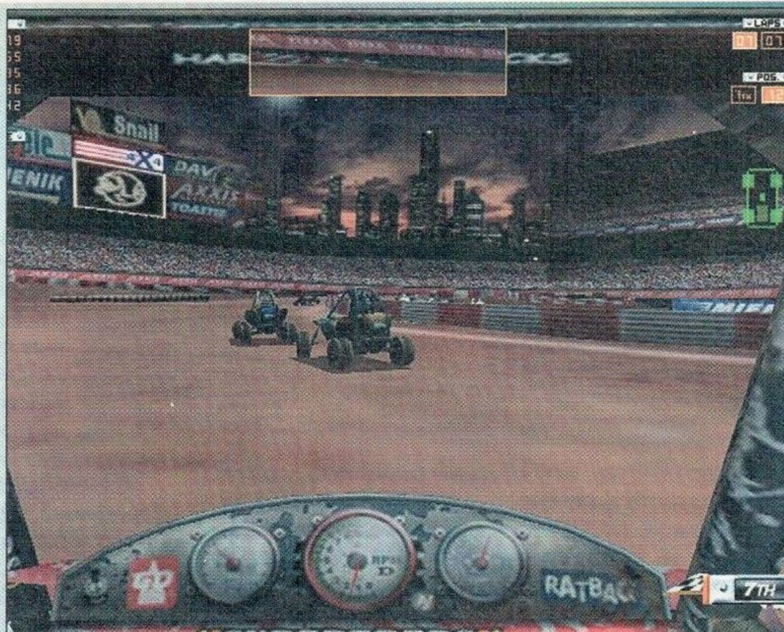
Еще один объективный выискался – г.з.к.

Как и следовало ожидать, стороны остались каждая при своем мнении. Спор быстро утих, так как участники прекрасно сознавали, что переубедить друг друга не сумеют: уж больно упертые типы. Я, хоть и находился традиционно за кадром, слушал, тем не менее, заключительную часть беседы очень внимательно. К тому же сам намедни играл в Leadfoot. И вот что я хочу вам по поводу всего этого сказать...

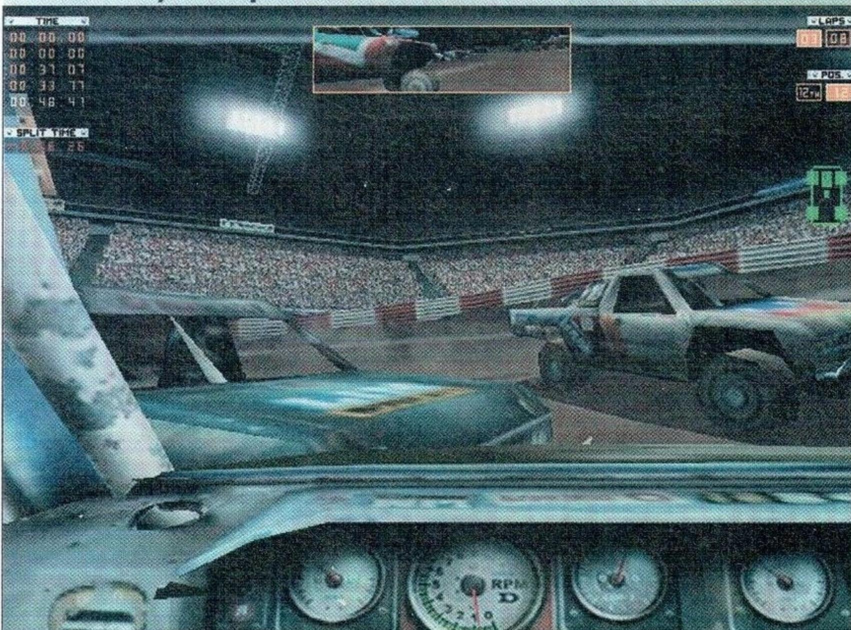
Игра, бесспорно, серенькая. Нет в ней броскости, привлекательности. Графика, хоть и аккуратная, но очень средняя практически по всем показателям (зато вот не тормозит). Звук хорош только там, где начинает петь свою песню пламенный мотор.

Игровые возможности богаты, но настолько часто встречались нам во многих других похожих произведениях, что давно уже потеряли всю новизну.

Но при всем при этом, налицо качество. И если вам интересно провести некоторое время в классически исполненном режиме карьеры или же вы пока еще новичок в жанре компьютерного автоспорта, то Leadfoot можно смело вам порекомендовать. Если же вы относитесь к другой армии игроков, ценителей нового, необычного, броского, то ничего интересного для себя здесь не найдете.



▲ Вид изнутри кабины оказался на удивление удобным

▼ Пикапы: тут все серьезно!


Игровой интерес	■■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□□
Управление	■■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□□

Рейтинг 6.1

Время освоения: до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Вадим Спицын

УЕФА *бросает* ВЫЗОВ

UEFA CHALLENGE

Жанр *Спортивный симулятор*
Издатель *Infogrames*
Разработчик *Infogrames*
Требуется *P-233, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *P-II 333, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)*

Когда-нибудь это должно было произойти. Появление классного футбольного симулятора не от EA Sports было вопросом времени. И, кажется, оно настало. Наконец-то пришел тот день, когда поклонники виртуального футбола получили право выбора. Достойного выбора.

Но не будем преждевременно петь детищу Infogrames дифирамбы, поскольку опыт прошлых лет показывает, что создавалось немалое количество действительно неплохих игрушек, которые, однако, по тем или иным причинам так и не смогли выбраться из тени бессменного чемпиона последних шести лет. Всем им чего-то не хватало, и у каждой из них были какие-то минусы, тянувшие на дно и не позволявшие бросить вызов лидеру. Но, похоже, на этот раз у серии FIFA Soccer объявился серьезный конкурент. Имя ему - UEFA Challenge.

Изобилие

Такого разнообразия турниров я не видывал уже давненько. К сожалению, все они являются плодом воображения товарищей разработчиков, однако если включить это самое воображение у себя, то легко можно будет обнаружить, что European Trophy - это практически та же Лига Чемпионов, а European Club Cup очень сильно смахивает на Кубок УЕФА. Так что здесь при желании вы сумеете устроить наикрутейшую футбольную заварушку, тем более, как уже было отмечено выше, выбор позволяет.

Club Challenge. Основной режим игры. Нам предлагается взять команду и пройти с ней весь путь: от "чемпионата привокзальных бомжей" до престижной лиги "европейского разлива", где в случае победы нам откроют бонусные турниры.

European Club Cup. Местный, слегка укороченный, вариант Кубка УЕФА, в котором ваша команда плюс пятнадцать ей подобных разыграют этот европейский клубный кубок по системе плей-офф.

European Trophy. Прообраз, опять-таки урезанный, Лиги Чемпионов: 16 команд в четырех группах определяют восемь счастливчиков, которым суждено побороться за данный, наверное, очень престижный трофей.

European Mini League. Помните European Super League, которую мы столь успешно "обласкали" в прошлом номере "Нави"? Так вот здесь нам предлагают очередной соблазн в виде элитной лиги. Ужасное нагромождение групповых турниров, следующих один за другим и всеевропейская слава в финале – вот, что нас ждет в этом сомнительном мероприятии.

Плюс к этому есть два варианта настраиваемых турниров, каждый из которых по-своему хорош. Так что, повторюсь, выбор огромен, а посему можно одарить себя футболом, как говорится, по самое не хочу.

"А где же национальные чемпионаты?" - спросите вы. А их попросту нет. Более того, все команды здесь разбиты на дивизионы по географическому принципу: Британские острова, запад, север и юг Старого Света, а также загадочное образование под кодовым названием "остальная Европа".

"Уж здесь-то точно должны быть наши", - подумал я и полез искать частичку Родины...

Опять обидели

Так-с. "Д" - это киевское "Динамо". Ищем дальше... Ого! "Москоу". Это что за суперсборная, злейший враг всех добрых и честных провинциалов? Смотрим состав. Филипенко, Тикунов, Цыбульский, Робиньо... Вам эти имена ничего не напоминают? Ах, "Спартак"! Да неужели? Это что получается, у Infogrames после вербовки Луиша Фигу и компании не хватило бренных бумажек на покупку лицензии, дающей право использования славного имени нашего девятикратного красно-белого чемпиона? Ой, что-то не верится...

Кстати, и с нашей многострадальной сборной та же история.

И когда же, наконец, мы перестанем быть гостями на этих званых виртуально-футбольных тусовках? Когда первенство мира выиграем? Или же когда диски трехдолларовые прекратим покупать? Вопрос риторический... В любом случае, ТАМ нас не примут до тех пор, пока мы не начнем уважать ИХ законы и порядки. А пока... Пока нам остается лезть во внутренний редактор игры и до опупения исправлять имена тех, кого мы там любим и ценим...

Шоу с большой буквы

Турниры и составы – это, конечно, очень даже интересно, но вот без качественного футбольного действа игре успеха не видать. А вот с другой сторо-

▼ Ох, щас чой-то будет!



▼ У кого нога как пушка? Это Тикунов Андрюшка!



ны, именно сам футбол способен отодвинуть на второй план все вышеупомянутые статистические нелепицы.

И здесь нам сразу же доставляют полное эстетическое удовольствие. Матч оформлен в столь популярной ныне TV-манере: те же составы команд со схемой расстановки игроков, разнообразнейшая статистика во время перерыва и после окончания игры и еще множество приятных мелочей, согревающих душу истинного футболофила.

Да и сам процесс перекатывания мячика от одних ворот до других оставляет лишь приятные впечатления. Используя уже ставшую стандартной для симов раскладку клавиатуры WASD (которую, кстати, можно изменить), девелоперам удалось создать очень тонкое и правдоподобное управление футбольным спектаклем. Скажу честно, даже великая и ужасная FIFA в своих последних воплощениях не дает нам такого ощущения причастности к игровому процессу. Здесь можно спокойно плести кружева спартаковских стеночек и забеганий и тут же переключаться на силовую английскую манеру с рывками вдоль бровки и навесами в штрафную с последующей борьбой за верховой мяч. При этом замечу, что ни один из способов добиться победы не является абсолютно выигрышным и только их умелое варьирование в совокупности с поиском слабых мест у противника позволит вам достичь успеха в UEFA Challenge.

Очень порадовала новая система игры в пас. С подобным ее проявлением мы уже встречались все в той же ESL, где она была выполнена крайне топорно. Здесь же мне она кажется очень близкой к идеалу. Суть этой системы заключается в следующем.

Как вы помните, в играх серии FIFA Soccer есть два типа передач: в ноги и на ход, и если со второй все ясно, то первая является несколько оторванной от реальности, поскольку дать точную передачу прямо в ноги, причем с большого расстояния, может лишь большой мастер. Поэтому все эти 30-40 метровые стеночки в FIFA 2001 смотрятся, мягко говоря, нелепо. А вот во вновь прибывшей к нам UEFA Challenge тип паса только один - "туда, куда ты его направишь". И не факт, что он дойдет именно до твоего партнера. Первое время такое нововведение доставляет немало проблем, но вот после того, как вы с ним разберетесь, начинается совсем другой футбол.

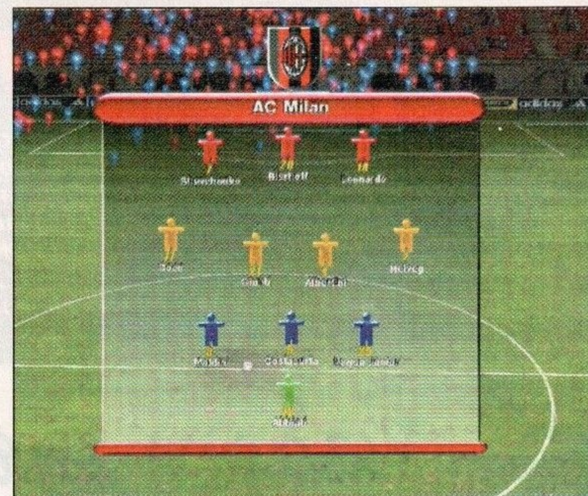
Другим очень приятным моментом является реализация вида с TV-камеры. В большинстве футбольных симов эта камера движется вдоль поля, в соответствии с перемещением мяча. Удобно ли это? Да, бесспорно. Но вот разработчики из Infogrames пошли чуть дальше и подарили нам такой взгляд на футбол, к которому мы привыкли, сидя у телевизора: камера находится на трибуне напротив центра поля и в зависимости от местонахождения мяча она просто-напросто ПОВОРАЧИВАЕТСЯ! И вроде бы все до безобразия тривиально, но эффект получается прямо-таки потрясный - мы видим футбол таким же, каким нам его показывают на ТВ.

Владимир Чаплыгин: *Очередная попытка поколебать позиции EA Sports оказалась вполне успешной. UEFA Challenge – достойный симулятор. Произведение Infogrames изрядно потрепало нервы EAS, однако прыгнуть выше головы ему не удалось. На данный момент FIFA 2001 остается лучшим футбольным проектом, а UEFA Challenge, в свою очередь, годится на роль сильного конкурента произведению канадцев*

Жужжание и брюзжание

А вот звуковое оформление подкачало. Нет, я не могу сказать, что оно получилось отстойным, просто по сравнению с остальными аспектами игры звук несколько выпадает.

В менюшках мы слышим призывную, но от этого не менее попсовую, электронщину. Сначала она не мешает и даже создает некую атмосферу,



▲ **Все как по телевизору...**

но уже через некоторое время возникает сильное желание ее отключить, поскольку это постоянное танцевальное "бзззззз" и "умц-умц" очень уж быстро утомляет – в конце концов, мы же не на дискотеку пришли.

Комментатор выполнен как-то вяло и апатично. Сидит там какой-то мастер наушников и микрофона и с тоской рассказывает нам о событиях, разворачивающихся на поле. Возникает такое ощущение, будто он смотрит совсем другую игру: не битву титанов европейского футбола, а матч нашей второй лиги между Верхнеплюйском и Нижнеплюйском. Единственный выход здесь – это выкрутить громкость до максимума и добавить басов, лишь тогда это репортерское брюзжание принимает хоть сколько-нибудь товарный вид.

Вердикт

Дифирамбы не оказались напрасными. Мы получили отличный футбольный симулятор. Более того, если бы не было FIFA 2001, то UEFA Challenge с легкостью бы заняла самое видное место под солнцем. А поскольку FIFA Soccer уже есть...

В общем, дай Бог, чтобы я оказался не единственным, у кого эта игра смогла вызвать столь сильные положительные эмоции, и на рынке виртуального футбола наконец-то возникнет здоровая и полезная конкуренция.

Так что, все кто желает прогресса в нашем любимом жанре, бегом марш за новым классным футболом не от старины EA Sports...



▼ **Стадион. Полупустой, но от этого не менее красивый**



Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Реализм	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

От редактора:

Не секрет, что на некоторые игры претендуют сразу несколько авторов, поскольку, в силу хитовости, о них хотят писать все. Чаще всего дело кончается тем, что пишет обзор сам редактор, в крайнем случае - наглый Жилин. Но в случае с Myst III иначе: мы с И.Ж. эти паззлы не перевариваем совершенно, а вот два основных квестовика одновременно жаждали написать про Exile.

На одной стороне был Илья Николаевич, влюбивший ся в realMyst и отметившийся превивом по Myst III, мастер опускания недоразвитых проектов. На другой – Владимир Сергеевич Юрковский, отменный стилист и знаток матчасти, славный своим спокойным и корректным подходом даже к столь убогим представителям жанра, как русским квестам.

Сначала я решил оформить это дело на конкурсной основе, поставив в номер лучшую статью. Но затем стало жалко рубить любую из них. И я дал добро на обе. Что самое удивительное, и тот, и другой работали не в своем обычном амплуа.

Владимир Юрковский

Разбиты стекла в нашем витраже...

MYST III: EXILE

Жанр Puzzle-Quest
Издатель UbiSoft
Разработчик PrestoStudios
Требуется Pentium II 233, 64Mb
Рекомендуется Pentium II 300, 96 Mb, 3D-акселератор

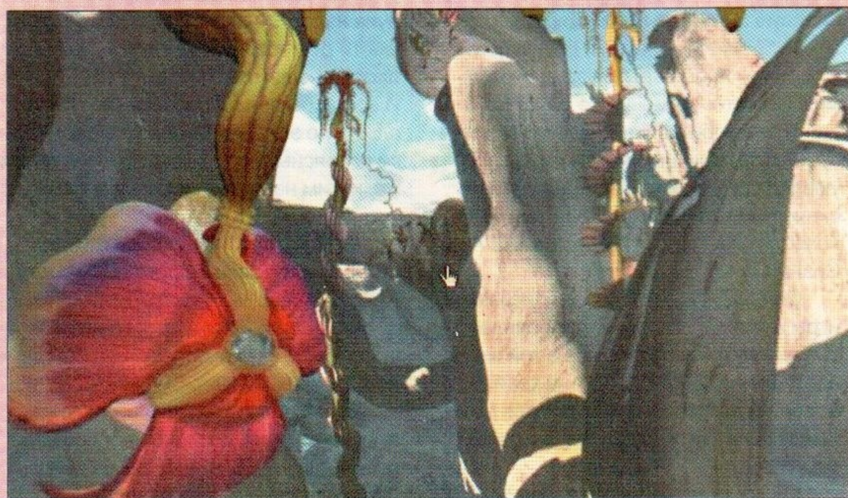
Свершилось страшное. На наших глазах рушатся столпы жанра. Ибо как еще охарактеризовать ситуацию, до сей поры казавшуюся невозможной: вышло долгожданное продолжение легендарного Myst'a – и не от Cyan?! Тем не менее, Presto Studios, получив благословение от самих "родителей" этого загадочного мира, выдала на-гора Myst III: Exile, исполненную, как нас клятвенно уверяли, в лучших традициях предыдущих частей. Но что получилось на самом деле?

Presto – не новички в квестостроении, достаточно вспомнить культовую в определенных кругах трилогию The Journeyman Project. Но она не идет ни в какое сравнение с Myst'ом, конечно; так что решение Cyan о передаче прав на третью часть своей саги вызывало, мягко говоря, опасения. И вот он – релиз, вышедший почти одновременно с творением Cyan, римейком того, настоящего, Myst'a, такого, каким мог бы он быть, будь 7 лет назад в распоряжении разработчиков помощь современных технологий. Недаром же и назван он был – RealMyst. Впрочем, разговор пойдет не о нем, хотя возвращаться к сему творению будем постоянно: увы, сравнений избежать не удастся.

"Увы" - потому что Presto, как говорится, не оправдала оказанного ей доверия.

И не помогут жалобные речи

И, в первую очередь, подвела, как ни странно, графика. Не секрет, что первый Myst стал своего рода эталоном графики, породив огромное количество подражаний, презрительно именуемых "мистоидами". Запуская же Myst III, мы как будто проваливаемся назад, в прошлое. Все, как раньше: пререндеренные задники неимоверной красоты, все та же непонятная привязанность к окруженным со всех сторон водой скалистым островам, неподвижное, но прекрасное небо. Взгляд второй фиксирует мелкие детали; нет, все-таки веяние времени заметно: над горами кружит птица, а вода, если внимательно присмотреться, оказывается вовсе даже не статичной.



Человек, которому снились миры...

Иногда закрываешь глаза и думаешь, как было бы здорово жить в мире, придуманном самим тобой и только для тебя и тех, кто тебе дорог. Для многих людей это всего лишь мечты, а для Атруса это было хобби. Нечто вроде хобби. Дело в том, что плоды его чересчур живого воображения, будучи записанными на бумаге, имели чудесное свойство становиться реальностью. Именно так Атрус и стал создавать миры. Первые его попытки были странными и неуклюжими, но в дальнейшем он стал относиться к созданию своих книг-миров с большим тщанием и серьезностью, продумывал все нюансы рождающейся вселенной до самых маленьких мелочей, и вскоре из-под его пера стали выходить натуральные шедевры.

Сюжет первой части трилогии (Myst) поначалу выглядит простым и банальным. Главный герой, то есть мы, читал книгу, скорее всего, один из гениальных шедевров Атруса, каким-то странным образом просочившийся в наш (хотя вполне может быть, что вовсе и не в наш) мир. Понятное дело, в эту книгу мы проваливаемся, чтобы найти находящийся там мир в полном запустении и упадке. На острове – ни одной живой души. Только потом выясняется, все дело в том, что у Атруса произошла некая ссора с двумя его сыновьями – Сириусом и Эканором, которые оказались несколько психически неуравновешенными типами. В результате все



▲ Это местный кинотеатр

фиксированным точкам вызывают глухое раздражение. Не спасает ситуацию и панорамный обзор – напротив, даже ухудшает, ибо теперь приходится судорожно кликать мышью по всем направлениям, пытаясь определить, куда пройти можно, а куда - нельзя. Да и сами переходы выполнены в манере мгновенного скачка - неужели нельзя было создать хотя бы видимость движения? Движок это вполне позволял – достаточно один раз увидеть финальный ролик на Amateria, одном из миров-эпох Myst III.



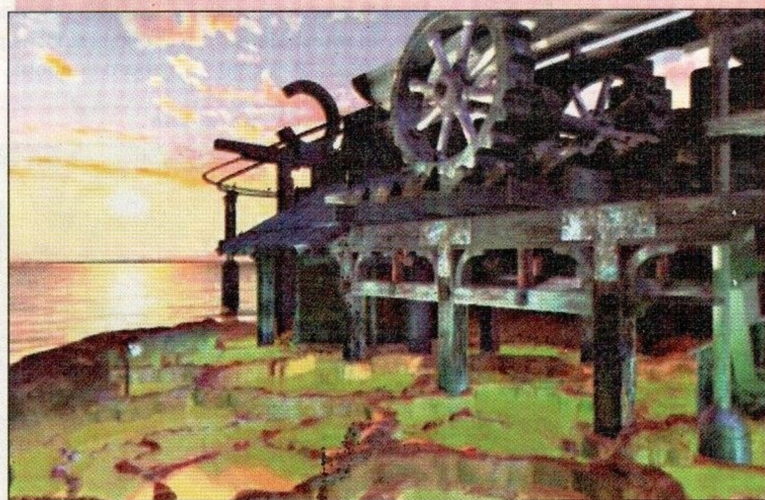
▼ Злодей старательно убегает от справедливого возмездия

Взгляд третий замечает еще более мелкие детали. Например, "неживой" ландшафт: глядя на все это великолепие, не чувствуешь дыхание природы, дыхание этого удивительного мира. Горы оказываются искусно выполненными декорациями. Кажется, вот сейчас мы уйдем с локации, а невесть откуда появившиеся люди в спецовках свернут картонный задник и унесут на склад, поставив вместо него другой, для следующей сцены. Трудно сказать, где проходит та грань, за которой произведение искусства - а Myst III, несомненно, является таковым, несмотря на все свои недостатки – оживает, обретает глубину, хватает зрителя и властно тянет к себе. Так было с Myst, так было с RealMyst, но, увы, художникам Presto не хватило самой малости – умения вдохнуть жизнь в свое творение.

Пройдите вдоль берега и приглядитесь к воде. Да, это не неподвижная голубая масса неопределенного происхождения: на поверхности видны волны, которые, в общем-то, движутся в соответствии с законами физики. Но вглядитесь вдаль – и очарование немедленно пропадет, сменившись странным чувством: остров и окружающий его океан находятся... в огромном стакане! Движение волн вдалеке – именно движение воды в замкнутом пространстве, от одной невидимой стенки до другой! Казалось бы, мелочь, но в Myst не бывает мелочей, будь он хоть первый, хоть третий.

А самое главное – это реликтовая система перемещений. После RealMyst – я ведь обещал к нему вернуться – с его полной свободой, с возможностью подойти к любому месту доступного мира, переходы по

▼ Мисторельс



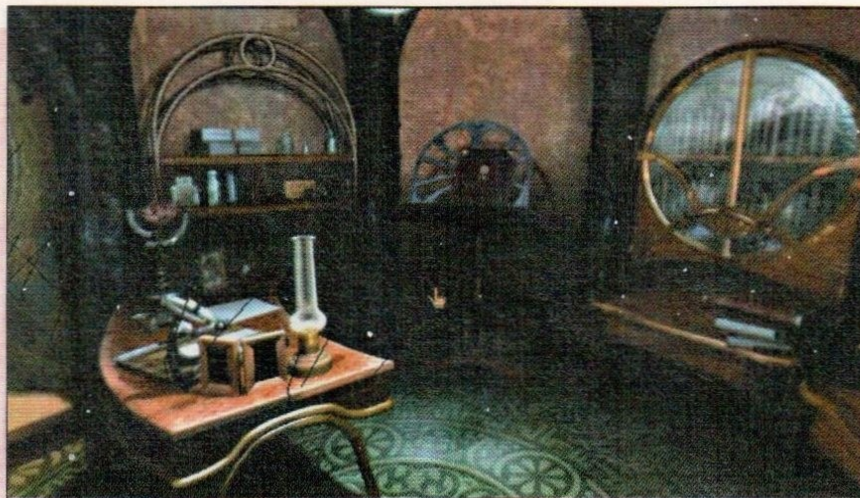
трое оказались запертыми в трех разных мирах-порталах. Ну а нам, понятное дело, предстоит спасти. Кого? Решать нам, но все-таки спасать нужно папашу...

Действие второй части (Riven) начинается там, где заканчивается первая (как удивительно!). Атрус спасен из заточения, но оказывается, что все вовсе не так радужно – теперь проблема уже с его собственным отцом, Генном, который выкрал единственного, кажется, нормального здесь человека – жену Атруса и заточил ее в еще одном мире-тюрьме. Наша задача как человека, которому Атрус теперь доверяет, как самому себе, – найти и спасти его жену и попутно избавить мир от сошедшего с ума старикана.

Третья часть (Exile). После спасения жены Атруса проходит какое-то время, за которое у него успевает родиться дочь. Атрусу надоели постоянные семейные разборки, из-за которых нет жизни ни ему, ни народу его родного мира, поэтому он пишет труд всей своей жизни. Книгу-мир, идеальный мир, в который он хочет перенести всех своих соотечественников и начать там безбедное и счастливое существование. После завершения сего монументального труда он приглашает нас вместе с ним прогуляться по новому миру и полюбоваться его достопримечательностями. Однако все никогда не бывает слишком хорошо: из ниоткуда вдруг появляется злодей Сааведро – человек, с которым жестоко обошелся то ли сам Атрус, то ли кто-то из его странных сыночков, он хватает книгу с новоиспеченным миром и исчезает в неизвестном направлении. Теперь наша задача – догнать злодея и вернуть Атрусу и его народу последнюю надежду на мирное существование...

Пора учиться тверже быть и резче

Раз уж заговорили о мирах, нелишне будет сказать несколько слов о сюжете. Как и раньше, в предыдущих частях теперь уже трилогии, он фактически отсутствует как элемент геймплея. Да, есть вступительный ролик (а в данном случае – интерактивное действо), существует финал, но то, что между ними, можно уложить буквально в несколько строк: посетить четыре мира-эпохи и вернуть Атрусу похищенную книгу. Настоящий же сюжет остается за кадром – в дневниках Атруса и похитителя книги изгнанника Сааведро. И нужен этот сюжет постольку поскольку – на прохождение игры чтение сих дневников никакого влияния не оказывает. Да, заглянуть в них иной раз необходимо, но только для того, чтобы получить очередную подсказку. Вчитываться же в текст совершенно необязательно.



Пять миров-эпох (не считая начального), как и в предыдущих частях трилогии, битком набиты странными механизмами. Есть, правда, счастливое исключение – завораживающий мир Edanna, биологическая эпоха, настоящая удача Presto и, пожалуй, единственная часть игры, превзошедшая все, что было создано до нее. К прочим же мирам имеются серьезные претензии.

Во-первых, Myst III неизлечимо болен гигантоманией. Та же Amateria представляет собой, по сути, гигантский пинбол. Так и видятся титаны, коротающие время, гоняя шарик по острову. Но титанов в игре нет – напротив, все указывает на то, что острова были населены обычными людьми. Тогда возникает вопрос: а на кой все эти механизмы? Для того чтобы однажды мы пришли и разобрались, как они устроены? Причина, конечно, веская – только вот с логикой у создателей проблемы.

Во-вторых, то, что называется красивым иностранным словом exploration. В отличие – в который уже раз произношу эти слова – от оригинального Myst'a, с ней наблюдаются большие проблемы. Паззлы, предлагаемые для решения, потеряли былую внутреннюю стройность и строгость. Ибо очень многие решаются путем банального подбора. Теперь необязательно пытаться понять законы окружающего мира для решения головоломок – достаточно запастись терпением и перебрать все доступные варианты.

▼ Любимая супруга Атруса - Катерина



Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Сюжетная линия	■■■□□□□□□□
Ценность для жанра	■■□□□□□□□□

Рейтинг 4.8

Время освоения: от 0 до 10 минут
Сложность: выше средней
Знание английского: желательно

Пора учиться говорить: "До встречи!"

Увы, "до встречи!" надо было учиться говорить раньше, после Riven'a. Ибо в Exile игрок не встретится с той самой неповторимой атмосферой Myst'a, которую смогла создать в свое время Cyan и повторить ее же в RealMyst. У Presto же получился не слишком логичный, красивый, но мертвый паззл-квест под раскрученной торговой маркой. Это достаточно сложная, в меру красивая игра, но это не Myst. И в этом заключается главная претензия. Игра проигрывает RealMyst'у по всем параметрам, начиная со степени погружения в игровой мир (ах, какие молнии, какой ливень, какой туман, в конце концов, там был!) и заканчивая цельностью и непротиворечивостью выстроенного мира.

Причина этого – в той огромной ответственности, что свалилась на Presto. Миллионы фанатов пристально следили за ходом работ над игрой, поэтому приходилось многократно проверять и перепроверять каждый шаг, каждую деталь высчитывать с математической точностью. Но гармония, к сожалению, не уживается с математикой. А там, где нет гармонии, нет и интереса.

Играть в Myst III попросту скучно. Каждый новый паззл вызывает одно желание – решить его поскорее и пойти дальше. За исключением некоторых задачек в Edanna, ни одна из них не вызвала восторга своим изяществом или оригинальностью решения... А что может быть хуже, чем решение скучных головоломок?

И знать, что мы не встретимся уже

По крайней мере, хочется надеяться, что не будет Myst IV. Ни от Presto, ни от Cyan, ни от кого-либо еще. Идея себя исчерпала еще в первой реализации и даже Riven был лишним. И последние вести звучат обнадеживающе. Presto отдыхает, а Cyan вовсю трудится над проектом с рабочим названием MudPie, который не будет являться сиквелом, хотя действие будет разворачиваться в той же вселенной цивилизации D'ni. В любом случае – эпоху "мистоидов" пора заканчивать и Myst III: Exile вполне подходит на роль первого могильщика.



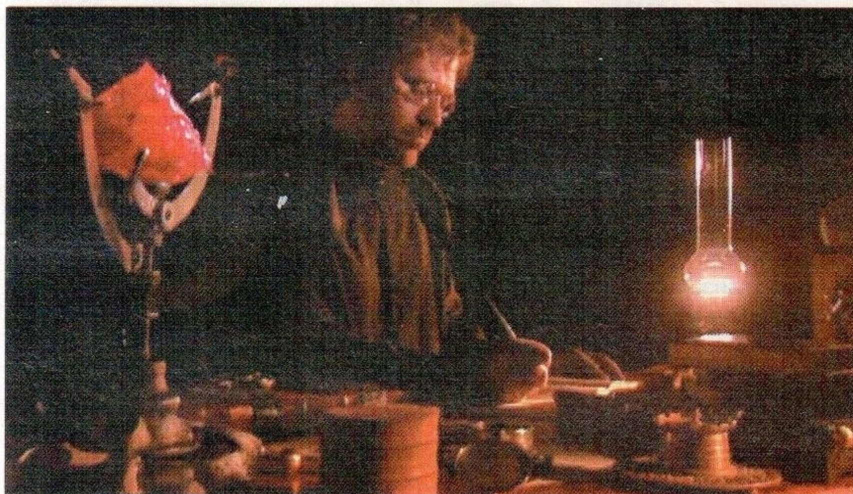
Илья Николаевич

Счастливые часов не наблюдают

MYST III: EXILE

Факт остается фактом: Myst 3 делали вовсе не папы двух предыдущих частей. Братья Миллеры со своей Cyan полностью отдали себя возвращению к истокам, работе над RealMyst, в то время как развитие серии поручили товарищам из Presto Studios, людям, ответственным за трилогию The Journeyman Project. Согласитесь, не самый плохой выбор...

Перед Presto Studios стояла очень сложная задача. Нет, не просто сделать хорошую игру, такую игру можно было бы и не называть Myst. Хорошая игра шла бы долго и упорно, всяческими тернистыми путями к своим поклонникам. Людям из Presto нужно было сделать Myst и именно его: со всеми его достоинствами и недостатками, именно такого, каким его ждали миллионы фанатов, которые не простили бы Presto малейшего отклонения от канонов серии. Они бы сравняли их офис с землей, разгляди хотя бы намек на нововведения, рушащие атмосферу оригинальной серии...



▲ Демиург за работой

Верным курсом идете, товарищи!

Хорошо это или нет, но Presto ни на миллиметр не отклонилась от курса, успешно задаваемого Cyan на протяжении уже многих лет. Что бы ни говорили эстеты и прочие люди с неоправданно сильным художественным восприятием действительности, но Myst обладает своей популярностью и неповторимой оригинальностью вовсе не только из-за своей великолепной графики, в которую, не спорю, было вложено очень и очень много труда и стараний разработчиков. Myst – это, в первую очередь, непередаваемая атмосфера, воссоздать которую Presto смогли с феноменальной тщательностью, а никому больше никогда не удавалось, хотя понятие “мистоид”, которое так умело к месту и не к месту вставляет товарищ Жилин, получило довольно широкое распространение. С первых кадров заставки, сопровождаемой потрясающей (подробнее – позднее) музыкой, мы понимаем, что перед нами старая добрая игра, а цифра “3” в названии – не что иное, как всего лишь временнАя отметка, показывающая, какой на дворе год.

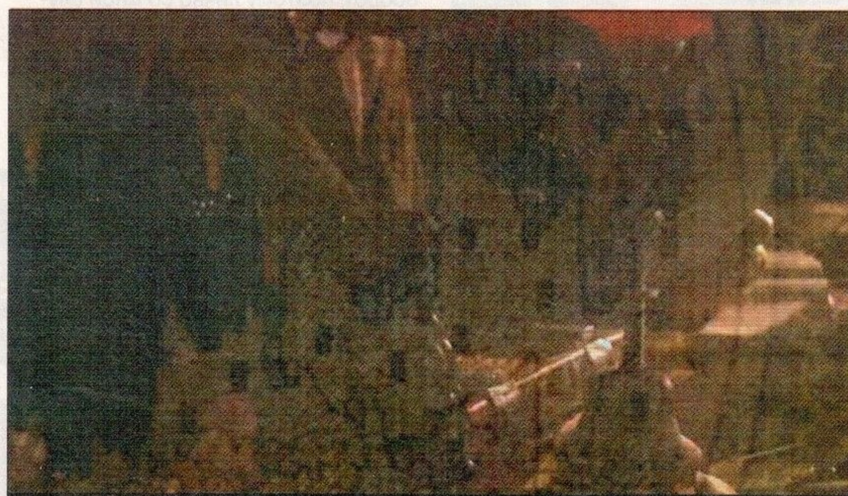
Железная логика железок

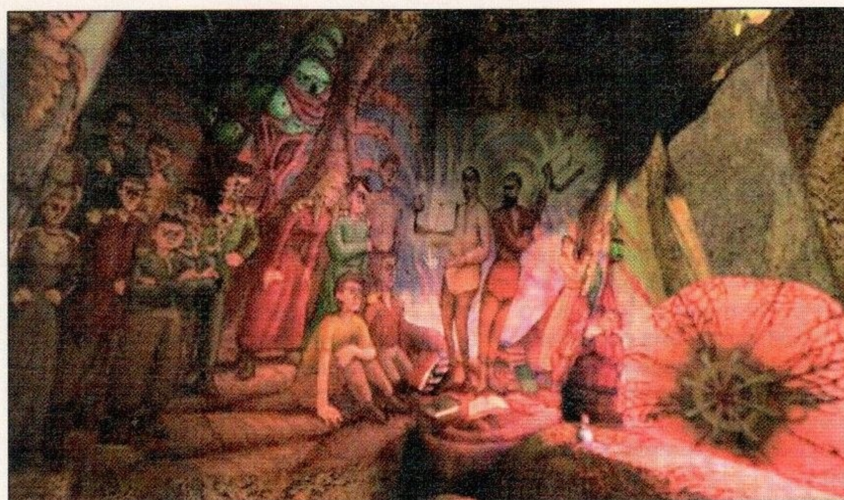
Первое и самое главное, что смогли воссоздать в своей игре Presto, – это те неповторимые, сумасшедшие механические миры, которыми под завязку должен быть забит всякий уважающий себя Myst. Миры и их неповторимая логика. Логика не нормальная, а логика машин, чисел, механизмов и форм. Гигантские механизмы, размеры которых настолько велики, что назначение их понять ну просто никак невозможно; не гигантские механизмы, назначение которых от этого не становится более ясным, да и все остальные интерактивные и не очень окружения – все это неутомимо бьет по мозгам затерявшегося в этом мире туриста и заставляет его раз за разом решать головоломки, в логичности которых даже не приходит мысли усомниться. Головоломки, во что особенно хотелось верить, остались на том же самом высочайшем уровне. Фактически, они до того логичны, что почти никогда не появляется мыслей вроде “они, что, думали, что я Эйнштейн, чтобы такое решать?”. Для решения подавляющего большинства паззлов требуется исключительно внимательность, немного сообразительности и наличие хотя бы простейшей логики.

Простота и ненавязчивость паззлов вкупе с действительно завораживающей красотой и оригинальностью-необычностью миров совершенно не дают игроку почувствовать себя неуютно в этой загадочной вселенной. В эти миры погружаешься с головой, а когда выплываешь на поверхность, начинаешь сомневаться в реальности того, что тебя окружает. Так-то...

Просто красиво

Самым простым и одновременно самым сложным было в полной мере визуально воссоздать атмосферу предыдущих Myst-ов. И это опять-таки у товарищей из Presto получилось наилучшим образом. Не знаю, дали ли





им напрокат и для небольших доработок старый движок или они сподобились написать свое личное детище, но выглядит все просто прекрасно. Единственный недостаток – обзор почему-то ограничен тремя четвертями экрана, все остальное, сверху и снизу, – черное, как будто мы смотрим широкоэкранное кино. Ну да это не так страшно, потому что...

Потому что выглядит все действительно феерично. Сразу становится понятно, что художники и дизайнеры из Presto не зря кушают свой художественный и дизайнерский хлеб. Все отрисовано с таким мощным старанием и тщанием, что по этим мирам просто хочется ходить, ходить, ходить... За каждым углом – новый остров живой или, наоборот, механической природы. Все хочется потрогать, посмотреть, как оно работает и сверкает блестящими медными боками. И, поверьте мне, один раз увидев местный органический мир, вы уже никогда не забудете его.

Отдельно нужно сказать о живых актерах – благо, тут и им нашлось место. Движок обладает очень приятным свойством весьма органично вживлять заснятых предварительно на пленку персонажей на игровые экраны, причем они вовсе не стоят столбами и не ждут, пока мы соблаговолим ткнуть в них курсором. Вовсе даже наоборот, поэтому лично со мной случился забавный казус, когда в самом-самом начале я долго смотрел на возящуюся с ребенком жену Атруса и ждал минут пять, пока, наконец, кончится этот странный бессмысленный ролик...

И звук, этот чудесный звук... Люди, которые работали над звуковой дорожкой к игре, – настоящие гении, потому что еще ни в одном квесте, кроме самого первого Миста, мне не хотелось послушать музыку отдельно от игры. А здесь – захотелось. Захотелось с первых же аккордов и хочется до сих пор. Однако – облом. Дело в том, что музыкальное сопровождение тут клепается прямо не отходя от кассы из кучи маленьких фрагментов, что делает его прекрасно-неповторимым в каждый отдельный момент времени. Хотя, конечно, чувствуется в ней какая-то искусственность. Но – только иногда. Редко-редко. И она может по праву занять подобающее ей место рядом со свирелью из водного мира первого Миста...

Занавес

Стоп. Приехали. Спорщики могут сколько угодно кричать про скучность и бессмысленность серии. Эстеты и ретрограды могут и дальше стойко придерживаться своих убеждений и почем зря поносить третью часть Миста за, якобы, предательство идеалов серии. Господа, изменение имени разработчика – вовсе не повод, поверьте мне. Я там был...

Комментарий Ивана Жилина: О Господи, какое счастье – ничего не надо комментировать, авторы сами справились с этой, поверьте, нелегкой задачей. Хочется отметить только пару моментов: во-первых, средний рейтинг составит 6,1, что в общем не так уж и плохо; а во-вторых, забавляет тот факт, что единственное, в чем авторы умудрились согласиться между собой, – это то, что Presto некогда сделали The Journeyman Project. Заба-а-авно...

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0 до 0,1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Владимир Юрковский

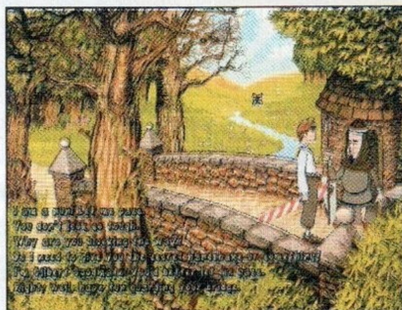
Дело о похищенном грибе

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

Жанр *Adventure*
Издатель на территории России *New Media Generation*
Разработчик *Prelusion*
Требуется *Pentium 166, 32Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium 266, 64Mb RAM*

Однажды, в далеком-далеком королевстве Фангории случилось несчастье, которое рано или поздно случается в любой уважающей себя сказочной стране, - здесь завелся злой колдун Карн. Был он зело могуч и амбициозен, жаждал власти (а кто ж из злых колдунов ее не жаждет?) и свое восхождение к вершинам могущества решил начать с Фангории. Как и полагается в правильной сказке, помешать ему в осуществлении страшных замыслов не смогли толпы добрых молодцев, зато преуспел – всем на зависть – Иван-дурак. В данном случае - Марвин-э-э-э... Ну, не то чтобы совсем дурак, но достаточно близкий к этому состоянию индивид, судя по его поведению и отзывам старейшин в процессе обсуждения кандидата на звание очередного добра молодца. И способ для победы выбрал под стать себе – не сумев воспользоваться мечом при встрече с колдуном, парень в последнюю секунду шандарахнул Карна удачно подвернувшимся под руку грибом. То ли грибы в Фангории особо прочные, то ли сценаристы недалеко ушли в своем развитии от Марвина, но зло было наказано, а слегка обалдевший "герой" в обнимку с грибом-спасителем явился поутру пред недоумевающие очи старейшин, совершенно не ожидавших такого исхода. Впрочем, недоумение быстро прошло, Марвин и гриб были объявлены национальным героем и национальной святыней соответственно и всем стало хорошо и радостно.

Сия веселая и поучительная история рассказывается во вступительном ролике, украшенном давно уже позабытыми красивыми и крупными квадратными пикселями. Какие красоты предстанут перед несчастными владельцами 17- и выше-дюймовыми мониторами (автор страдает за 15-ти дюймовым) – предсказать не берусь, особенно учитывая неизменное разрешение 640x480.



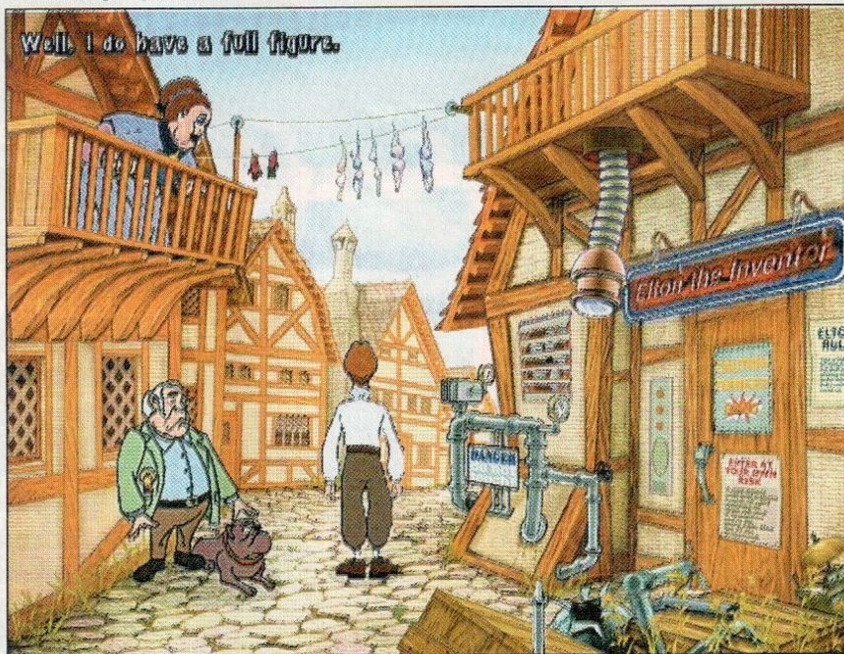
Тоска зеленая

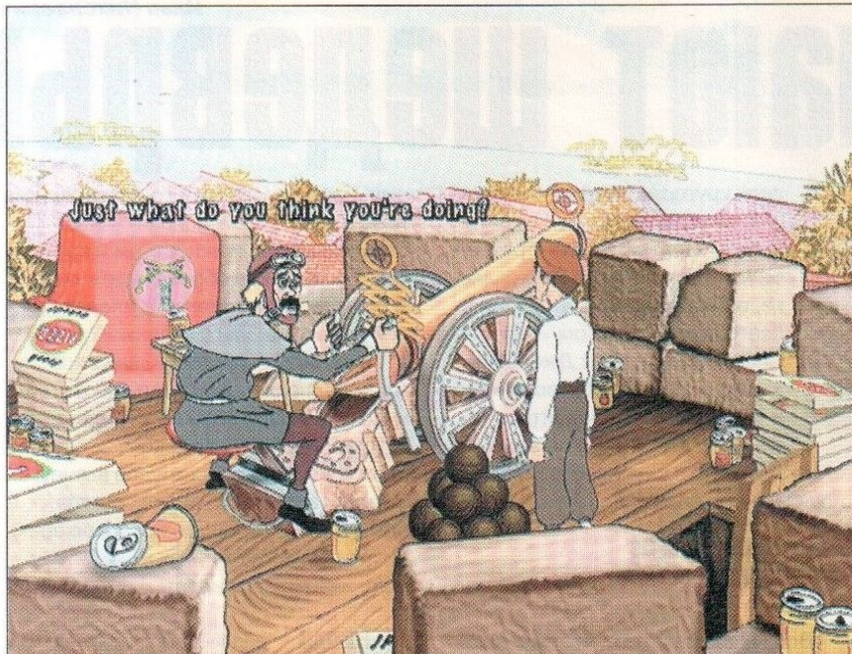
В июньском номере ваш покорный слуга делился впечатлениями от прохождения демо-версии. И, несмотря на довольно серьезные минусы, выразил надежду, что игра будет более-менее удачной. Каюсь – был не прав. Не корысти ради, а токмо волею разработчиков, использовавших для демы совершенно нехарактерный для общего игровой момент. Нет, не пиксель-хантинг, как опрометчиво было заявлено, является главным недостатком этого последнего из племени квестов (увы мне, увы – до чего дожил: готов простить даже то, что прощать никак нельзя... А вот поди ж ты, готов закрыть глаза на это проклятье рисованной адвентуры). Он, конечно, имеется, но в совсем небольшом количестве. Нельзя простить совсем другое – страшную, неимоверную и неудержимую болтливость персонажей.

О, она, эта болтливость, достойна отдельного разговора. Начиная с того момента, где дема заканчивалась (Гилберт спускался на лифте и попадал в город), на несчастные уши игроков обрушивается водопад слов. Ощущение такое, что жители нарочно несколько лет держали рот на замке, чтобы в один прекрасный день, сговорившись и наметив жертву, высказать ей все, что накопилось за это время. Нам не повезло: жертвой был избран Гилберт Гудмейт и именно в тот момент, когда его дед проворонил Тот Самый Гриб, в результате чего внуку – разумеется, под нашим управлением - пришлось провести свое маленькое неофициальное расследование. Задав совершенно невинный вопрос, Гилберт будет вынужден терпеливо выслушать массу совершенно не относящихся к делу историй, о каждой из которых еще и придется обстоятельно побеседовать с рассказчиком. А что делать? Надо же как-то вытягивать информацию. Впрочем, Гилберт и сам не дурак почесать языком: обратившись к любому встреченному персонажу, мы имеем порядка десяти возможных тем для разговора, хотя реально для сюжета нужна одна, максимум – две. Если же учесть, что любой ответ может повлечь за собой не меньшее число дальнейших путей развития беседы, то становится совсем грустно.

И не надо мне говорить, что, мол, это здорово помогает проникнуться атмосферой игры. Ничего подобного! Все хорошо в меру. Его-то, чувства меры, разработчикам и не хватило. Обычно за соблюдением баланса следит продюсер проекта, причем продюсер со стороны издателя. Случай же с Гилбертом – это классический пример фэнского творчества: что хочу, то и ворочу. Да и издатель нашелся уже после того, как игра была полностью готова. Полагаться же на чувство меры разработчиков, у которых эта игра – первый серьезный проект,

▼ Гилберт-фетишист





▲ Царь-Пушка

никак нельзя. Есть, конечно же, исключения из правила, но Prelusion к ним не относится.

А еще Гилберт обожает шутки. При этом он явно ориентируется на своего двоюродного братца Гайбраша Трипвуда. Но, как и положено подражателям, ничего у него не получается. То есть шутить-то шутит и иногда даже удачно, но признайтесь, положа руку на сердце: многим ли из вас нравится по несколько раз слышать один и тот же прикол? Ведь, как говорилось в атеистические советские времена, даже Каин убил Авеля за то, что тот рассказывал бородатые анекдоты. Тоскливо, господа...

Все плохо? Нет, все еще хуже

На фоне неимоверно скучного и нудного геймплея обращать внимание на какие-то другие недостатки даже не хочется – и так все ясно.

Ну да, сюжет писался явно на коленке и явно непрофессионалом - уж слишком он прямолинеен и примитивен. Мало того, что гриб спасти надо (только между нами: на гриб - плевать, просто престарелого родственника, отдыхающего на нарах, жалко), так еще и викинги войной идут. Да и внутренние враги не дремлют, как выясняется в итоге.

Анимация совершенно вне конкуренции в номинации "Худшая анимация в графической адвентуре". Можно сколь угодно долго твердить о том, что графика – не главное в квестах, что первичен сюжет и геймплей, но встречают-то по одежке. К тому же можно простить неважную графику в интересной игре, но "Гилберт Гудмейт" интересным назвать нельзя, увы.

Надо упомянуть и о плюсах, к коим следует отнести ту тщательность, с которой создан мир Фангории. Разработчики наполнили его множеством милых пустячков, не нужных, в общем-то, ни для прохождения, ни для раскрытия характера героев. Это свист птиц, тиканье часов, звуки работающих механизмов - то, что создает шум вокруг нас в реальном мире и на что мы обычно совершенно не обращаем внимания - привычка. Если бы только удалось выдержать баланс геймплея...

Лебединая песня откладывается?

Подводим итог: игра не встанет в ряд не то что шедевров, а и просто удачных, не только у рядовых геймеров, но и у значительной части фанатов. Поклонники рисованных квестов слишком много надежд возлагали на этот проект – тем глубже будет их разочарование. Релиз официальной локализации назначен на август, поэтому я не буду рассматривать озвучку оригинала, ограничившись лишь оценкой в рейтинге. Будем надеяться, что NMG ответственно проведет кастинг актеров.

И начинаем ждать Runaway: The Road Adventure. "Гилберт" без особой борьбы уступил вакансию лебединой песни испанской игре – посмотрим, что из этого выйдет.

Игровой интерес	■■■■□□□□□□
Графика	■■■■■□□□□□
Звук и музыка	■■■■■□□□□□
Дизайн	■■■■□□□□□□
Ценность для жанра	■□□□□□□□□□

Рейтинг 3.9

Время освоения: от 0 до 10 минут
Сложность: легкая
Знание английского: не требуется

Илья Николаевич

Так делают шедевры

JOURNEY'S END

Жанр *RPG*
Издатель *Crystal Interactive*
Разработчик *Bright Light Productions*
Требуется *Компьютер*
Рекомендуется *Компьютер с монитором*

Несомненно, в голове даже самого тупого и отмороженного человека, хотя бы один раз игравшего, например, в Diablo, появлялось странное для его интеллектуального уровня, а потому вдвойне неожиданное желание перекроить лабиринты сего шедевра игростроения по своему собственному извращенному вкусу. Самыми одаренными и продвинутыми даже овладевает перманентное желание взять да и сделать свою, несомненно бездарную, игру на основе какого-нибудь движка. Те, у кого есть откуда-то деньги, покупают лицензию на уже готовый engine, а те из них, которые, о чудо, не обделены интеллектом, умудряются даже иногда сваять нечто приличное.

Понятное дело, ни для кого не секрет, что у обычных и иногда даже нормальных людей нет совершенно никаких лишних тысяч долларов на покупку движка для их карманного шедевра, не предназначенного для использования нигде, кроме как на собственном домашнем компьютере. Обычно и, прямо скажу, к счастью, по этим нехитрым причинам большинство подобных идей остаются нереализованными. Однако...

Наши сегодняшние гости Bright Light Productions оказались вовсе не такими. Первое, что на свою, а, скорее всего, на нашу бедную голову вручил им Всевышний, - это чрезмерная уверенность в собственной программистской крутости. Второе – аналогичная уверенность в крутости своих художников. Ну и третье – он явно зря поселил их на Аляске, в Зимбабве или, что скорее всего, просто в каком-нибудь Спрингфилде, штат Джорджия. К чему все эти злобствования и причитания? Оставайтесь с нами и вы узнаете об этом, а также прочтете еще полстраницы аналогичного маразма...

Не грози Южному Централу...

Все началось с того, что начинающий программист Билли Боб пришел к своему приятелю Руфусу и со словами: "Йо, чувак, зацени мой новый движок. Еще пара лет и я напишу движок круче кваковского, прикинь!" - сунул ему под нос странную дискетку. Руфус был натурально помешан на настольных RPG. Поэтому в ответ Билли Бобу был продемонстрирован двухстраничный сценарий для нового модуля Руфуса. "Йо, чувак, тут будут волшебники и драконы. Это будет круто!". Ребята забили косячок на двоих и приступили к написанию натурального шедевра, до которого г-ну Д. Брэдли, г-ну Р. Музике, а также г-ну Р. Гэрриоту будет как сами знаете чему до сами знаете чего. Такие дела...

Широко известно, что из самодеятельного и шароварного творчества вполне способны получиться шедевры. Гораздо менее известен тот факт, что означенные шедевры составляют не более 10% общей массы.

У ребят была одна проблема. Рисовать каждый из них умел на уровне написания известного слова из четырех букв, первая "F", на школьном заборе. Ребята подумали, у них заболела голова, зато они очень удачно вспомнили про своего одноклассника, который, кроме этого самого слова, писать тоже ничего не умел, но его писал с необычайным изяществом и красотой. Так команда обрела художника. И приступила к тяжелой и плодотворной работе на благо страны и себя...

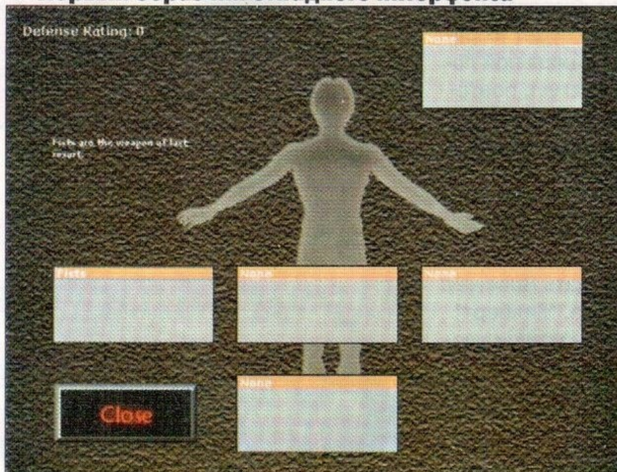
Однажды господин Алаев спросил меня: "Хочешь посмотреть на отстойную игру?". При этом он хитро вертел в руках коробочку с диском. Это был плод многомесячных трудов вышеуказанных товарищей... Я, как всегда, сразу согласился. Еще бы, такое зрелище... Но тогда я никак не мог подумать, что меня ожидает...

Плохо

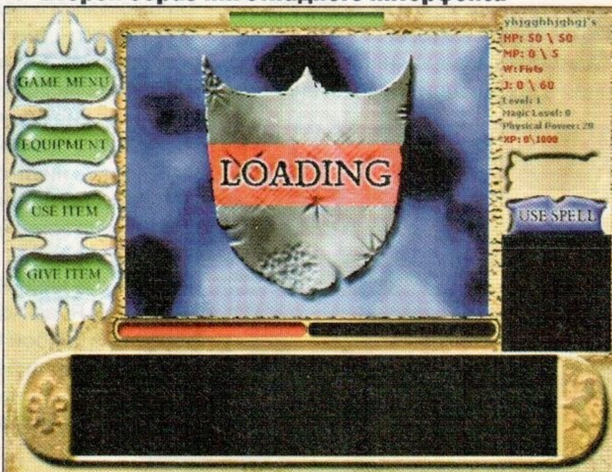
Графическая сторона проекта поражает своей легкостью и изяществом. Проще говоря, она ужасна.

Для начала поговорим об оформлении меню и прочем интерфейсе. Это самое меню встречает нас с первых секунд игры, и сразу становится понятно – игра отвратительна. Цветов там явно не больше 16-ти, зато шрифт и прочие подобные вещи подобраны таким образом, чтобы смотреть было максимально противно.

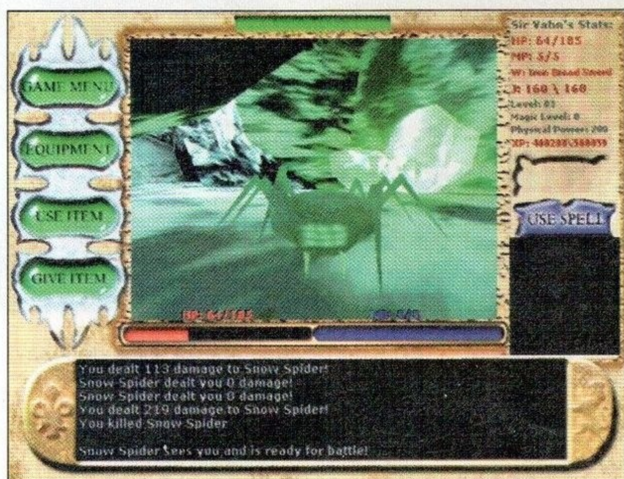
С движком, как все уже, наверное, поняли, все еще ужаснее. Лично у меня он вызывал стойкие ассоциации с Wolfenstein 3D, причем для последнего такое сравнение крайне оскорбительно. Потрясающая архитектура всего и вся устроена таким образом, что не понять, что перед нами совершенно прямоугольный уровень/дом/пруд/остальное, совершенно невозможно. Кубизм всего потрясает израненное воображение играющего, а сюрреалистичность открывающегося в ма-аленьком, на треть экрана, игровом окне только подчеркивается совершеннейшим отсутствием каких-



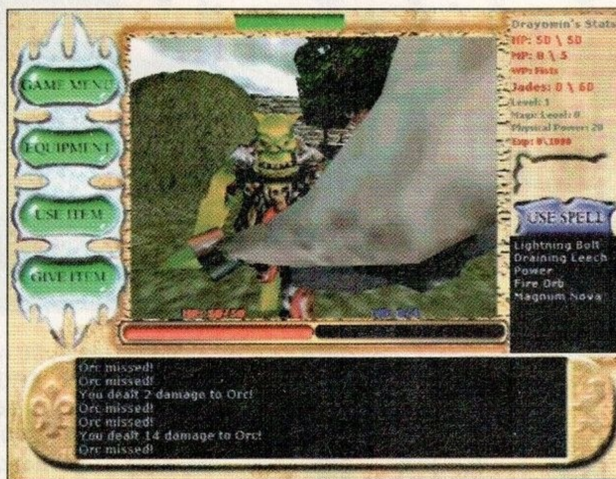
▼ Первый образчик отпадного интерфейса



▼ Второй образчик отпадного интерфейса



▲ **Потрясающая графика в действии**



▲ **Это, простите, орк. Да. Орк.**

либо попыток украсить открытые пространства деревьями, а дома - мебелью. Разрешение текстур балансирует где-то между цифрами 4х4 и 8х8, что, как вы сами понимаете, превращает игровое пространство в практически один большой, мощный и толстый пиксел. Правда для тех гениев, которые смогут-таки заставить это чудо работать с ускорителем, пиксел приобретет форму странного пятна.

Как несложно догадаться, модели монстров (на ум сразу приходит игрушечная деревянная лошадь из папье-маше) выполнены на твердую и уверенную двойку. Опять же кубизм, грация паралитика и прочие ужасные текстуры.

Да! Я забыл вас порадовать. Движок не глючный. Кажется, он просто недописан, потому как не заметить такие глюки нельзя, даже будучи слепым, глухим и тупым, ибо здесь исчезают дома, можно смотреть сквозь горы и монстров, выпадающие полигоны выпадают со скоростью, почти не заметной для глаза. И еще игрок умеет застревать в любом, совершенно произвольном месте. Кто там жаловался на глючность W&W? Ну-ну...

Первоначальная мысль сравнить конструктор JE с таковым во FRUA, блуждавшая в головах автора и редактора, после знакомства с игрой испарилась.

Хуже некуда

Ролевая составляющая игры, как несложно догадаться, тоже отличается огромной и непередаваемой оригинальностью и интересностью. Так, скажем, по количеству характеристик данный шедевр программистского искусства опережает даже известный ролевой шедевр "Диабло", потому как данных характеристик там не больше и не меньше, чем три. Естественно, никаких скиллов или, прости Господи, перков здесь нет абсолютно, а классов, правильно, тоже три. Как в том самом ролевом шедевре, кстати. Сам игровой процесс мне сравнивать попросту не с чем, потому как настолько убогих и натужных игр, кажется, не выпускалось еще никогда. Игровой процесс – это бесконечная череда битв с отсутствующим интерфейсом, кубическими монстрами и огромным количеством глюков, багов и прочих мелких, нужных и приятных неожиданностей. Все. Про эту часть игры мне сказать больше нечего...

Еще хуже

Зато про амбиции и самоуверенность господ из Bright Light Productions - несомненно есть. Не зря ведь я в самом начале уделил такое пристальное внимание людям с шилом в известном месте, которым не терпится все переделать, доделать и, в конце концов, сломать. Ибо. Ибо на одной из пиратских коробок с Journey's End я узрел потрясающую и берущую за душу надпись – The Ultimate RPG World Constructor. Ого! Заметьте, Ultimate, никак не меньше. То есть все вышеуказанные господа из разных игровых контор могут заворачиваться в разные тряпочки и ползти на кладбище – теперь каждый желающий может просто так взять и сотворить себе пару миров...

В общем, к нам приехал цирк. Мало того, что при таком движке и при ТАКОЙ игре стыдно вставлять в нее еще какой-то конструктор, а уж давать повод для подобных надписей – вообще свинство.

Тем более при, простите за повторение, ТАКОМ редакторе. Иногда мне вообще кажется, что игра вышла немного раньше - должна-то была выйти к первому апреля... Честное слово, это не редактор, это жалкая пародия на Exel, еще что-то цифровое...Не знаю, в общем, на что, но я со своим не самым слабым по сравнению с табуреткой интеллектом за час не смог понять не только как создавать свои Ultimate миры, а даже как заставить отдельно стоящего орка смотреть не на север, а на юг.

Стремительным домкратом...

В общем и целом, можно повторить уже проскакивающую то тут, то там мысль – игра УЖАСНАЯ. Жалко, что в статьях нельзя писать 20-м болдом... Помнится мне, году эдак в 94-м была такая игрушка Dungeon Master с аналогичной концепцией. Так вот могу смело вас заверить – она лучше сего несомненного шедевра на несколько порядков. По всем параметрам. Так что я очень вас прошу, не покупайте этой игры, не портите себе настроения, а если уж так хочется посмеяться – сходите в кино. Там иногда показывают веселые комедии с хорошим концом.

Комментарий Ивана Жилина:

Подобно Реклессу буквально пару номеров назад, я восклицаю – о да, я тоже видел ЭТО. Я видел и сохранил относительную ясность сознания и трезвость ума, я выжил и все еще способен ворочать мозгами. Ворочанье сие подсказывает мне, что приобрести этот безусловный шедевр можно только в состояние сильнейшего алкогольного опьянения, а также теми из наших читателей, кто только нюхает и слышит (хотя, полагаю, таковых среди нас немного). Глубоко надеюсь, что роковая ошибка – приобретение Приключенского Конца – вами не совершена.

А диском этим теперь надо обязательно попотчевать коллег.

Игровой интерес
Графика ■
Звук и музыка
Дизайн ■■
Ценность для жанра

Рейтинг 0.5

Время освоения: от 0 до 1 часа
Сложность: огромная
Знание английского: желательно

Новости
Железный поток

Юрий Пашолок



VIA представила P4X266

В рамках выставки Computex 2001, проводившейся в начале июня, компания VIA продемонстрировала материнскую плату на базе своего новейшего чипсета P4X266. Это тот самый "спорный" чипсет под процессор Pentium-4, который поддерживает модули памяти DDR SDRAM. В ходе презентации были проведены сравнительные тесты экспериментальной платы и серийной платы на i850. Результаты оказались вполне предсказуемые: новый чипсет от VIA не намного обогнал своего конкурента. По заявлениям представителей компании, первые серийные платы на базе P4X266 должны появиться в продаже уже в третьем квартале этого года.

ATi RadeOn 2 – новая революция?

В конце мая компания ATi официально представила новую технологию рендеринга TRUFORM, разработанную для следующего поколения графических процессоров. Данная технология позволяет "сглаживать" модели в игровых и других приложениях, используя при этом стандартные приложения DirectX 8. Образно говоря, TRUFORM обрабатывает модели аналогично применяемому в 3D Studio MAX плугину MeshSmooth. Самое интересное в этом то, что, во-первых, задействован в этой операции лишь сам графический процессор, вследствие чего можно значительно "разгрузить" тот же AGP, а во-вторых, TRUFORM может быть задействован уже сейчас! Достаточно написать для работающих под DirectX 8.0 игр поддержку технологии, и модели становятся "гладкими и шелковистыми".

Впечатляет, не правда ли? Но это еще не все: TRUFORM будет использоваться в новом семействе видеокарт от ATi R200. Пусть вас не смущает это кодовое название, за ним скрывается... RadeOn 2. Уже известна примерная спецификация новой видеокарты: 4 конвейера, частота ядра 250 МГц, 0,15 мкм техпроцесс, поддержка DirectX 8.1. Добавьте к этому возможность использования технологии, аналогичной MAXX (двойная конфигурация). Предположительная дата появления RadeOn 2 – осень этого года.

Иногда они возвращаются

Как оказалось, в истории компании 3dfx, которая была куплена в начале прошлого года nVidia и закончила свое существование, рано ставить точку. В ходе выставки Computex 2001 бывшие сотрудники 3dfx представили совершенно новую компанию, 3Dpower. Интересно, что в ней будет трудиться 90 процентов сотрудников, ранее работавших в 3dfx. Официально объявлено,



что новообразованная компания будет производить видеокарты на базе GeForce 3. Тем не менее, ходят слухи о том, что, кроме продуктов на базе чипов nVidia, 3Dpower собирается пустить в производство видеокарту на базе Rampage. Пока что это не более чем слухи, однако кто знает...

Новая бизнес-стратегия ATi

Как известно, канадская компания ATi так же, как и Matrox, предпочитает выпускать видеокарты на своих чипах, как говорится, собственными силами. То, что эта стратегия не совсем верна, показал печальный пример 3dfx, да и у самой ATi в последнее время были проблемы. Одним словом, надо было что-то менять.

В конце концов было принято единственно правильное решение. Отныне ATi будет поставлять свои GPU сторонним производителям, таким, как ASUS, например. Разумеется, это не означает отказ компании от производства собственных карт. На настоящий момент уже пять производителей изъявили желание производить карты на базе RadeOn и его модификаций. То ли еще будет, когда появится RadeOn 2.

Use your power, use nForce

Как и было обещано, четвертого июня компания nVidia официально



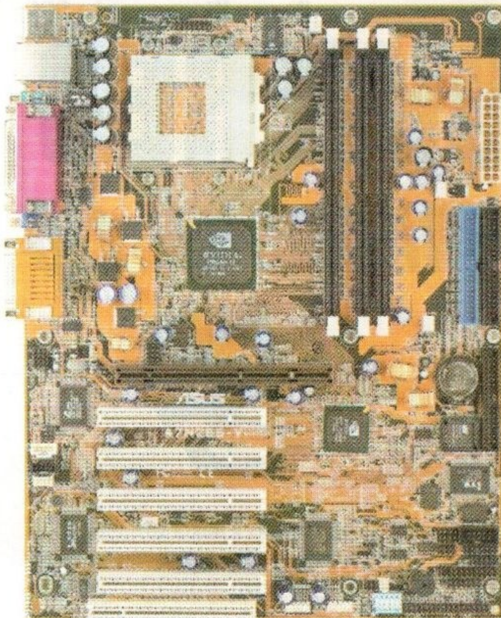
nVIDIA.

анонсировала новую системную плату nForce. Несомненно, на сегодняшний день это самая производительная материнская плата. Судите сами:

- интегрированный графический процессор nForce Integrated Graphics Processor (IGP), включающий в себя графический чип NVIDIA GeForce2;
- медиа-коммуникационный процессор nForce Media and Communications Processor(MCP);
- шина AMD HyperTransport, связывающая обе части чипсета nForce - IGP и MCP, ее производительность в шесть раз превышает аналоги;
- интегрированный ускоритель звука нового поколения, имеющий поддержку аппаратного кодирования Dolby Digital 5.1.

К слову, именно nForce (в несколько измененном виде) будет основой широко разрекламированной игровой консоли X-Box.

Интерес к новинке от nVidia огромен. Уже сейчас интерес к nForce проявили такие компании, как MSI, GIGABYTE, Mitac, Abit и ASUS. Последняя уже успела представить ма-



теринскую плату на nForce. Предполагаемая цена новой платы колеблется от 160 до 200 долларов, конечно, это недешево, но, с другой стороны, за эти деньги вы получаете "комбайн" со встроенными GeForce 2 и отличной звуковой платой.

AMD обновляет цены на процессоры

Компания AMD представила обновленный список цен на линейки процессоров Athlon и Duron. Выглядит он следующим образом:

Athlon 1,4 ГГц (266 МГц FSB)	$253
Athlon 1,4 ГГц (200 МГц FSB)	$253
Athlon 1,333 ГГц (266 МГц FSB)	$230
Athlon 1,3 ГГц (200 МГц FSB)	$230
Athlon 1,2 ГГц (266 МГц FSB)	$199
Athlon 1,2 ГГц (200 МГц FSB)	$199
Athlon 1,133 ГГц (266 МГц FSB)	$179
Athlon 1,1 МГц (200 МГц FSB)	$179
Athlon 1,0 ГГц (266 МГц FSB)	$160
Athlon 1,0 ГГц (200 МГц FSB)	$160
Athlon 950 МГц (200 МГц FSB)	$149
Athlon 900 МГц (200 МГц FSB)	$140
Duron 950 МГц	$122
Duron 900 МГц	$91
Duron 850 МГц	$78
Duron 800 МГц	$64

Скорее всего, реальные цены на процессоры будут значительно ниже.

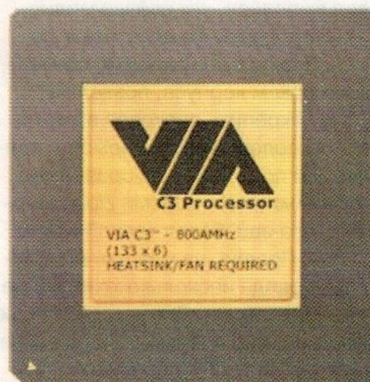
Памятные дела

Ситуация с Rambus развивается по самому неприятному для компании сценарию. Вслед за Infineon и Samsung, выигравшими дела против чудо-патентологов, в судебные тяжбы вступили и Micron. И вновь победа не за Rambus'ом: после выигранного Infineon дела репутация компании оказалась сильно подмоченной. Впереди слушания в европейском суде, если Infineon выиграет и там, про Rambus можно будет забыть.

Тем временем, победное шествие DDR SDRAM продолжается. Конец мая ознаменовался значительным событием – стоимость модуля PC 2100 256 DDR SDRAM опустилась ниже отметки $100. Конечно, в цене падала и SDRAM – память, однако интерес производителей к ней постепенно угасает.

VIA анонсировала 800 МГц C3

В последнее время VIA продвигается на рынке процессоров семимильными шагами. На Computex 2001 ею был представлен новый процессор линейки C3. Новинка, частота которой составляет 800 МГц, отличается использованием 0.13-мкм техпроцесса. С таким "оружием" VIA



вполне может потеснить Low-End продукцию конкурентов, а именно Intel Celeron и AMD Duron. Кроме того, новый C3 существует и в варианте для мобильных систем. Главным коньком процессоров VIA были очень невысокие цены, скорее всего, так будет и с новинкой.

RadeOn SE – реальность!

Как вы помните, весной появилась информация о так называемом RadeOn SE. Представляет он собой видеокарту ATi RadeOn, работающую на повышенной тактовой частоте. PR-отдел ATi отрицал существование подобной карты, появилось предположение, что это всего лишь RadeOn с другими радиаторами...

Однако, в конце концов, выяснилось, что RadeOn SE существует, более того, он уже продается. Отличить данную карту от ее собратьев довольно легко, ее "выдает" более быстрая DDR-память, а также увеличенный в размерах кулер радикального черного цвета.

Роман Шелепов aka SRL

Zip250 USB POWERED
как венец эволюции накопителей Zip

Дисковод Zip... Как много в этом слове слилось для пользователя PC или MAC компьютера. Дисководы этого типа занимают достойное место на рынке устройств хранения данных на сменных накопителях. Достоинства и недостатки технологии гибкого диска, использующейся в этих накопителях, хорошо известны пользователям. Одно время Zip-дисководы претендовали на роль наследников обычных флоппи дисководов, но этого не произошло, и они образовали независимый класс устройств, в котором были даже войны: вспомните LS-120 и малоизвестный HI-Fd. Но накопители Zip успешно справились со своей задачей. Семейство Zip развивалось и эволюционировало. Произошло значительное увеличение емкости, появились новые интерфейсы. В данный момент наиболее привлекательными для пользователей являются мобильные варианты Zip-накопителей. Иметь портативный, легко подключаемый накопитель - разве это не мечта любого пользователя? Однако до сих пор накопители Zip обладали одним недостатком: им требовалось внешнее электропитание. Таскать с собой дополнительно блок питания и искать свободную розетку, понятное дело, не очень удобно - многие с этим согласятся. И вот фирма Iomega представила усовершенствованную модель - Zip250 USB Host Powered. Это современное устройство не требует подключения к внешнему источнику питания. Итак, давайте рассмотрим его поближе.

ZIP 250Mb USB (HOST POWERED)



Спецификация:
-Интерфейс: USB
-Емкость диска: 250 mb или 100 mb
-Скорость вращения диска: 2941 RPM
-Скорость передачи:
-средняя до 900kb/s
-максимальная до 1 mb/s
-Типичная пропускная способность: до 55 mb/min
-Среднее время доступа: 50 ms
-Остановка/запуск шпинделя: 5/8 s
-Long Format 8-10 min
-Short Format 10 s
-Размеры(ДхВхШ): 163.6mm x 101.4mm x 25.4mm
-Вес устройства: 400гр

Теперь заглянем внутрь коробки. Довольно симпатичного дизайна дисковод выполнен, как сейчас модно, из полупрозрачного пластика а-ля "Mac". Резиновые накладки, сделанные по бокам корпуса, позволяют плотно закрепить дисковод в вертикальном положении при помощи прилагаемой подставки. По сравнению с прежними дисководами Zip эта модель стала еще более тонкой и компактной. Правда, на мой взгляд, корпус дисковода несколько хлипок и не очень герметичен. Для устройства, которое в первую очередь предназначено для мобильного применения, это не очень хорошо.



В комплект также входят USB-кабель, набор программного обеспечения и брошюрки с кратким руководством по установке, а также один 250mb диск так называемого U-shape типа (эти диски недавно поступили в продажу). От стандартных дискет они отличаются футуристической формой и наличием титановых вставок, которые должны обеспечить лучшую сохранность данных и более длительную и безопасную эксплуатацию дискет. U-shape дискеты имеют 10-летнюю гарантию. При их изготовлении используются те же технологии Clean-as-you-go(tm) и Spin Control(tm), что и в стандартных дискетах к накопителям Zip.

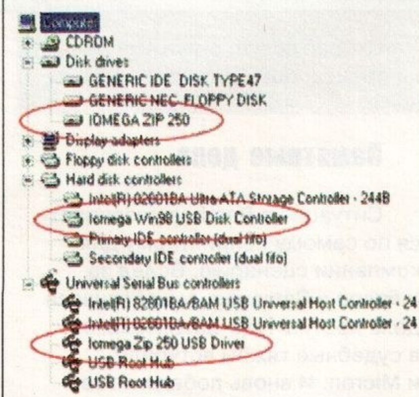


Управление дисковода очень аскетично: на передней панели есть кнопка выброса дискет, совмещенная с индикатором работы, и, как ни странно, на этой же кнопке располагается отверстие для экстренного извлечения дискет. Щель для загрузки дисков прикрыта стандартной дверцей. На обратной стороне дисковода находится USB-разъем типа "B" для подключения устройства к компьютеру. Питание дисковод получает от USB-шины через этот же разъем.

Установка

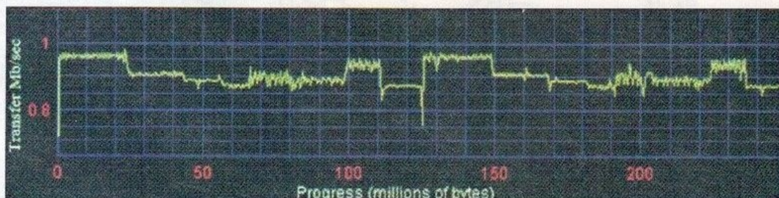
Дисковод можно установить двумя путями: инсталлировать пакет IomegaWare и подключить дисковод (тогда система сама установит необходимые драйвера и программы) или подключить дисковод к компьютеру и при запросе системы указать местонахождение драйверов на CD. . В этом случае вы получаете полностью функционирующий дисковод, но работать с защищенными паролем дискетами вы не сможете. В случае установки IomegaWare у вас будет доступ ко всем возможностям дисковода. Подключение дисковода к компьютеру сводится к подключению USB-кабеля - все остальное происходит автоматически.

Вот так дисковод будет выглядеть после инсталляции в системном реестре.



Работа

Теперь можно немного поговорить об особенностях работы дисковода. Способ подключения дисковода, при котором подача питания и передача данных осуществляется по одному кабелю и не требует внешних источников питания, делает его очень привлекательным для мобильного применения. Правда, как уже отмечалось выше, хотелось бы иметь более герметичный и прочный корпус. Этот недостаток можно было бы компенсировать комплектацией дисковода чехлом для транспортировки. В этом случае пользователю пришлось бы меньше волноваться по поводу возможного проникновения пыли в устройство или его случайного повреждения. Отключение/подключение дисковода не вызывает никаких проблем, функции P-n-P работают безукоризненно. Однако не стоит забывать, что отключение устройства в момент записи данных при работающем индикаторе может привести к "синему экрану смерти". Работает дисковод, как и предыдущие модели, довольно шумно. Процесс инициализации, длящийся две минуты, в течение которых раздаются громкие и весьма немузыкальные звуки, может вызвать у неискушенного пользователя не самые приятные эмоции. Однако здесь нет ничего общего с проблемой "щелчка смерти".
При подключении дисковода наблюдалось некоторое торможение системы, если в нем отсутствовал диск. Процесс передачи данных от компьютера к диску идет, как правило, через кэш-устройства в системе, поэтому не удивляйтесь, если в каком-либо файл-менеджере процесс передачи уже закончится, а дисковод еще несколько минут будет завершать процесс передачи данных. Попытка извлечь диск во время работы ни к чему не привела. Если идет передача данных, то кнопка извлечения блокируется до окончания процесса. Аварийное извлечение диска возможно только при отключенном устройстве - в противном случае вы рискуете повредить не только диск, но и само устройство.
Скоростные параметры дисковода измерялись программой Winbench99.



Disk Transfer Rate: Begin - 955 kb/s , End - 900 kb/s
Disk Access Time: 61.2 ms
Disk CPU utilization : 7.5 %

Как вы видите, дисковод упирается в пропускную способность шины USB. Хочется думать, что USB может пропускать до 1.5 mb/s, но это не так: шина резервирует каналы передачи данных для медленных устройств (клавиатура, мышь), а также для передачи служебной информации. В результате на долю устройств хранения информации максимально можно выделить полосу пропускания до 1 mb/s. ***(Таблица1).***

▼ В таблице 1 ниже приведены для сравнения данные для Zip100 USB.

WinBench99	Business Disk WinMark, thousands bytes/sec	Disk Transfer Rate (beginning), thousands bytes/sec	Disk Transfer Rate (end), thousands bytes/sec	Disk Access Time, ms	Disk CPU Utilization, %
ZIP250 USB	554	955	900	61.2	7.5
ZIP100 USB	486	732	674	52.8	24.2

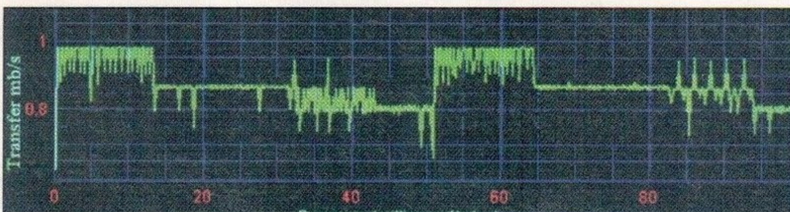
Рассмотрим данные о скорости записи информации. Здесь использовался несложный тест. Производилось копирование большого файла 98mb и 500 маленьких файлов общим объемом 60mb. ***(Таблица 2).***

▼ Для сравнения в таблице 2 приведены данные для дисковода Zip100 USB.

Zip100 и Zip250 Write DiskTest	DiskTest (98mb -1 file),	DiskTest (60mb - 500 files),
Zip100 USB	580kb/sec	420 kb/sec
Zip250 USB powered	723kb/sec	550 kb/sec

Как видно из ***Таблицы 2***, при копировании большого числа маленьких файлов скорость записи резко падает.

Теперь перейдем к вопросу о совместимости дисковода Zip250 с дискетами старого формата в 100mb. Конечно, ZiP250 умеет читать и писать дискеты старого формата, но, тем не менее, я полагаю, что читателям будет любопытно посмотреть на цифры, которые при этом получаются.



Disk Transfer Rate: Begin - 950 kb/s , End - 819 kb/s
Disk Access Time: 55 ms
Disk CPU utilization : 7.53 %

Как вы видите, чтение 100mb дискет происходит практически с той же скоростью, что и 250mb. Теперь на очереди тест записи информации. Компания Iomega честно предупреждает, что запись на 100mb дискеты будет происходить медленнее, остается только посмотреть, сколько это получится в цифрах. Установки использовались такие же, как и в предыдущем тесте для 250mb диска.***(Таблица3).***

При использовании 100mb дискет скорость записи катастрофически падает, но, в принципе, если вы не торопитесь, то работать можно. Тем более что скорость записи по-прежнему выше, чем, к примеру, у Zip LPT.

▼ Для сравнения в таблице 3 приведены результаты и100mb, и 250mb дисков.

100mb и 250mb Write DiskTest	DiskTest (98mb -1 file),	DiskTest (60mb - 500 files),
100mb Disk	122 kb/sec	110 kb/sec
250mb Disk	723 kb/sec	550 kb/sec

Итого

Zip250 USB Host powered действительно можно назвать венцом эволюции накопителей Zip. Этот стильный, легкий, удобный в использовании накопитель идеально подходит для мобильного применения, так как не нуждается во внешнем источнике питания. Сейчас шину USB можно найти как в мобильном, так и стационарном компьютере. Таким образом, вы можете использовать USB-версию ZIP практически в любом месте. Конечно, хотелось бы, чтобы фирма Iomega более герметичный корпус и комплектовала дисковод сумкой для переноски. Надеюсь, наше пожелание будет услышано.

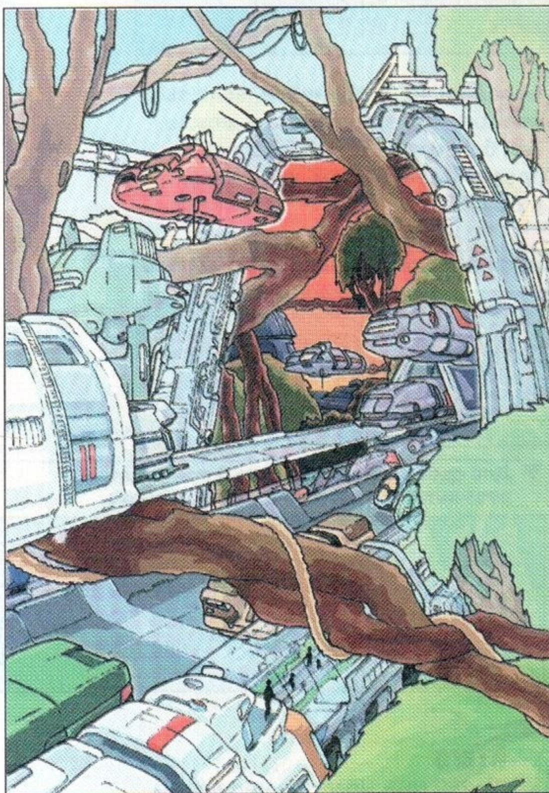


Angry Seagull

Об играх, кругосветных путешествиях на голом бревне и многом другом

(на вопросы "Навигатора" отвечает самый главный "Никита" - Никита Скрипкин и PR компании Павел Юпатов)

НИМ: "Никита", пожалуй, одна из самых старых игровых компаний в России. Расскажите нам, пожалуйста, об истории вашего возникновения. Что привело к идее создания игровой фирмы? С чего все началось и через что прошла компания за все эти годы?



Никита Скрипкин: *Да, компания - одна из самых старых. Как возникли – очень хотелось писать компьютерные игры, поскольку мы много в них играли и видели пути их развития и усовершенствования. На работе писать игры было тяжело – времени было мало и нельзя было отдаться творчеству в полной мере. Сначала московский кооператив "Локис" организовал отделение по разработке игрушек, однако доходов от этой деятельности не было никаких, и мы решили выделиться в отдельную структуру, чтобы "не висеть на шее" у остальных сотрудников кооператива. Таким образом, стали висеть на шее у собственных жен... Основателей было трое – три программиста, выпускники физтеха, факультета радиотехники и кибернетики. Было это в 1991 году. Ничем, кроме компьютерных игр, мы не занимались, поэтому денег не было совсем. Первые успехи были связаны с "Перестройкой". Это игра такая была, она распространялась бесплатно по всему миру. Тогда нас заметили в Швеции и предложили написать несколько обучающих программ для школ и детских садов (этим мы занимаемся до сих пор).*

НИМ: Кто же были эти трое отцов-основателей?

Павел Юпатов: *Никита Скрипкин, Александр Округ (наш нынешний директор по новым технологиям) и Дмитрий Чикин.*

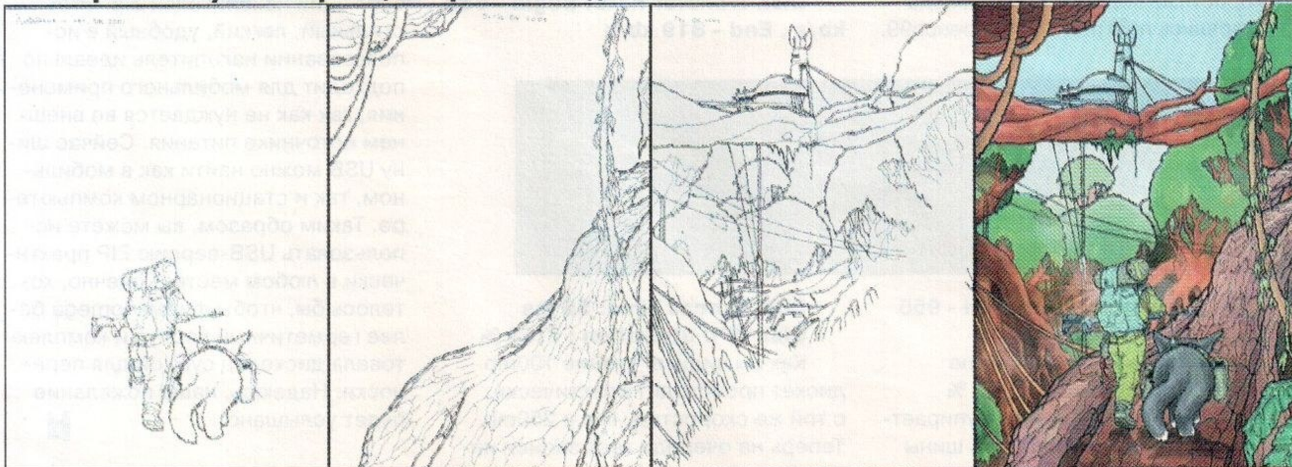
НИМ: Помню, году эдак в 95-м играл я в очень прикольную гонку с видом сверху. В роли средства передвижения выступала черепашка, такая маленькая, которая могла собирать всяческие бонусы и стрелять в налетающих со всех сторон врагов. Тогда я был очень удивлен, узнав, что такую забавную и хорошо сделанную игру создали у нас в России. В разработчиках значилась какая-то "Никита"...

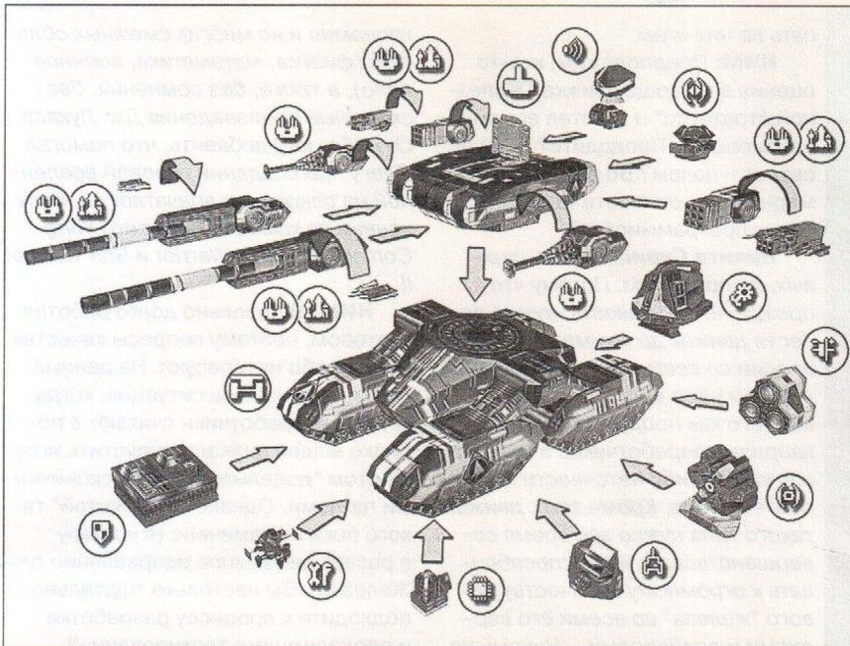
Никита Скрипкин: *И не черепашка, а самолет, между прочим. Игра называлась "Охотник на дорогах" и сделали ее четыре человека из Воронежа, с которыми мы в то время очень плотно сотрудничали. Как я уже сказал, нашей первой игрой была "Перестройка", которую мы сделали в 1990 году еще до официального основания "Никиты" в стенах НПК "Локис". Что касается "Охотника", или по-английски Highway Hunter, то его в то время взялась распространять компания Epic Megagames и сам Тим Свини вел с нами переписку... Однако реальных денег от реализации игры никто из нас так и не увидел.*

НИМ: Сколько специалистов требуется для того, что сделать хорошую игру? Художники, дизайнеры, программисты – сколько их и чем конкретно занимается каждый?

Никита Скрипкин: Для хорошей игры нужно очень много различных специалистов высокого класса. Посмотрите раздел "Credits" в любой из современных игр. Иногда можно насчитать по сотне и более вовлеченных в процесс людей. Вообще же, в любом большом проекте участвуют столько людей, сколько их необходимо для выполнения работы в срок и в рамках заданного бюджета. Но с играми дело обстоит несколько сложнее, чем с другими программными продуктами, – здесь очень часто первоначальное количество ресурсов, отведенное на проект, не дает в конце ожидаемого результата (игра "не получается", не достигнут желаемый уровень интересности и т.п.). Кроме того, игровые технологии развиваются чрезвычайно быстро (поддержка ускорителей, манипуляторов, звуковых эффектов, новые платформы, наконец), поэтому продукт может просто-напросто устареть к моменту своего завершения.

▼ Как создаются артворки к играм (простейший пример). Перед вами несколько стадий работы художника, в частности этот кот с вьючными мешками и проводник с СВД станут центральными фигурами будущей картины. Ветвь и лоза будут на первом плане. Форпост на дереве - на втором. После компоновки и закраски получается артвок, который в последствии станет одним из заставочных экранов в игре





Вследствие всего этого игры очень часто задерживаются или вообще не выпускаются.

Если же говорить о конкретных профессиях, необходимых команде разработчиков, то это:

1) дизайнеры (один-два) – разработка концепции, сценария, детальная проработка и описание всех этапов игры, всех ее особенностей, графических идей, интерфейса пользователя и т.п;

2) архитектор - разработка структуры и взаимодействия программных блоков, алгоритмов реализации различных технических решений, разработка и описание интерфейсов разработчиков, форматов данных, утилит для подготовки таких данных, то есть архитектор отвечает за то, чтобы все, что потом "напрограммируют", начало работать, при этом работать именно так, чтобы "не было больно...";

3) программисты (до 12 человек и даже более в зависимости от сложности архитектуры и сроков реализации);

4) художники (от 2-х и более в зависимости от объема требуемой графики);

5) менеджеры проекта (1-3 и более в зависимости от размера команды);

6) звукоинженер;

7) композитор;

8) тестеры (от 2-3 и более);

9) создатели уровней или миссий (1-2 или более);

10) актеры, озвучивающие роли;

11) продюсер, который должен все это "протолкать" от начала до конца...

Это еще далеко не полный список, потому как в работе команды, безусловно, участвуют и системный администратор, и офис-менеджер, и переводчики, и еще многие люди, чья квалификация может потребоваться на различных этапах проекта. В том случае, если кого-то из перечисленных специалистов вдруг не хватает, проект может получиться неполноценным...

НИМ: А можно поподробнее о гейм-дизайнерах. Что это за люди? Какими качествами и профессиональными навыками они должны обладать?

Никита Скрипкин: *О том, чем занимается гейм-дизайнер, я уже кратко рассказал. Следует добавить, что таким специалистом нужно родиться, очень трудно "научиться" этому. Как правило, это должен быть человек, постоянно играющий в компьютерные (и не только!) игры, разбирающийся во всех тонкостях разработки, хорошо знающий все технологические новинки индустрии. Этот человек, как правило, должен уметь программировать, рисовать, играть на музыкальных инструментах, должен находить общий язык с любым из разработчиков и менеджеров. И при этом, прежде всего, он должен обладать очень хорошим воображением, чтобы уметь "мысленно играть" в свою игру задолго до того, как она будет реализована.*

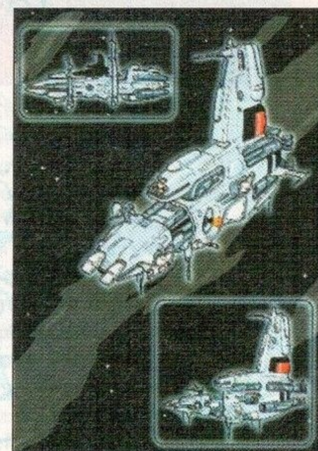
НИМ: Каково это – делать игры в России? Наверняка ведь в нашем политико-географическом положении есть не только минусы, но и плюсы.

Никита Скрипкин: *Минусы очевидны, о них говорить не будем; следует лишь отметить, что игра, ориентированная только на российский рынок, либо представляет собой дешевую поделку, либо не приносит ожидаемой отдачи ее создателям, заставляя их искать другие способы существования или других издателей.*

Но, безусловно, есть и очевидный плюс: если вы решили сделать по-настоящему хорошую игру (так называемый "AAA-title"), то ее создание здесь обойдется несколько дешевле, чем в той же Америке, а именно раза в 3-4, благодаря меньшим затратам на зарплату команде разработчиков. Но на этом, похоже, плюсы заканчиваются.

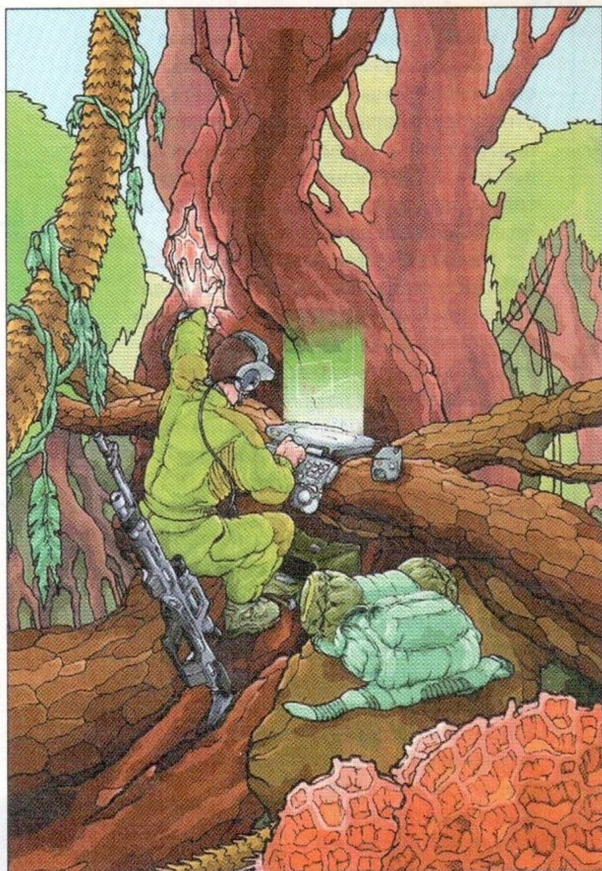
НИМ: Продолжим тему. Русские игры явно отличаются от западных своим необычным подходом, множеством оригинальных идей и концепций. Что это – "загадочная русская душа" или четкое понимание того, что только так сейчас можно заявить о себе и пробиться на рынок?

Никита Скрипкин: *И то, и другое, и - самое главное - третье: на Западе существует индустрия, то есть каждая новая плодоносящая идея "обсасывается" многократно во всех позициях и проявлениях. И пока немногочисленный русский девелопер сможет выдать "на гора" одну игрушку, там они успеют "наклепать" сотни... Поэтому многие (серьезные) российские игрушки отдают самобытностью и оригинальностью – они не принадлежат к "той" индустрии, и на них не накладывается отпечаток маркетинга западных издателей. И вообще: многие начинающие российские разработчики, как мне кажется, работают вовсе не из-за денег, а для удовлетворения собственного самолюбия (да, это зачастую талантливые ребята!), и поэтому в меньшей степени подвержены давлению сроков, бюджетов, "билдов" и прочих "мэйлстоунов". Они имеют гораздо больше возможностей для творчества, нежели преуспевающие западные девелоперы/кодеры, отрабатывающие свои деньги на очередном ненавистном клоне какой-нибудь мыльной эпопеи-стратегии.*



НИМ: Каковы этапы разработки игры, с чего все начинается, как продвигается и чем заканчивается? Кто чем занимается на каждом из этапов?

Никита Скрипкин: *Начинается все, понятное дело, с идеи. А заканчивается – осмыслением результатов и клятвами больше никогда и ни при каких условиях не делать таких очевидных глупостей и вообще больше никогда не писать игры! То, что лежит посередине, не поддается никаким описаниям и классификациям. Как правило, это должен быть слаженный процесс software engineering, где каждый отвечает за свой кусок работы, прописанный в его личном ежедневном расписании, и все вместе представляют собой единый механизм, движущийся в едином направлении и легко поддающийся управлению и модернизации со стороны его руководителя. На практике же все получается гораздо сложнее: при отказе одного из "винтиков" все тут же пытается развалиться, и задача менеджеров - поддерживать систему в равновесном состоянии вплоть до окончания*



проекта. А когда проект уже практически закончен, вдруг выясняется, что то, что получилось, - никому не нужно и надо опять все переписывать заново. По-настоящему хорошие игры только так и создаются – они практически никогда не выходят строго по расписанию.

НИМ: Ни одна русская игра не использует "чужой", лицензированный, графический движок. Понятно, что пока никто не может себе этого позволить, но, допустим, у "Никиты" появилась бы такая возможность. Какой движок предпочла бы ваша компания и какую игру вы бы на нем стали делать? Или вы убеждены в том, что движок надо писать самим, изначально "затачивая" его под свои нужды?

Никита Скрипкин: *До сих пор мы были убеждены в этом и, делая свой движок, постоянно затачивали его под свои нужды... Однако после окончания проекта "Parkan. Железная стратегия" стало ясно, что две трети (если не три четверти) времени и ресурсов "убито" именно 3D движком. А это очень плохо, поскольку за то же время можно было бы сделать не одну, а пять прекрасных игр на чужом движке. Да, он был бы не такой удобный и не такой "заточенный", однако, в то же время, был бы не такой "глючный" и не такой "сырой" (ведь он уже был бы, собственно, готовый, не правда ли?)*

Лично я убежден, что время универсальных разработчиков прошло, интеграция добралась и до игроделания: кто-то должен создавать движки, а кто-то – писать на них игры.

НИМ: Предположим, кто-то оценил всю мощь движка "Железной стратегии" и захотел его лицензировать. Продадите? Если не секрет – почем? Во сколько примерно вы оцениваете творение своих программистов?

Никита Скрипкин: *Во-первых, не продадим. Потому что прежде чем продавать, нужно довести движок до коммерческой версии со всеми вытекающими... А потом надо еще и поддерживать его как продукт, выполняя капризы разработчиков и исправляя какие-либо неточности и несоответствия. Кроме того, движок такого типа нужно все время совершенствовать и приспосабливать к огромному количеству нового "железа" со всеми его версиями и драйверами... Никому не посоветовал бы... Что касается стоимости, то об этом я предпочитаю молчать. Скажу только, что на него было потрачено 2 (два!) года жизни практически всей нашей небольшой компании.*

НИМ: Насколько я понимаю, "Железная стратегия" и "Сафари-биатлон" будут выпущены на Западе. Кто их будет там издавать/распространять? Как происходит поиск издателя и дальнейшая работа с ним?

Никита Скрипкин: *Западные издатели очень капризные. В этом году мы решили попробовать издать наши игры на Западе сами... Что из этого получится – увидим.*

НИМ: Parkan – как много в этом слове. Как родилась идея создания своей игровой вселенной? Кто ее автор? Каковы источники вдохновения?

Никита Скрипкин: *Идея самой вселенной принадлежит Олегу Костину, нашему Главному Дизайнеру и руководителю производства игр в компании в настоящее время. Источниками вдохновения, я думаю, послужили многочисленные фантастические произведения, прочитанные Олегом, достаточно глубокие познания в астрономии и во многих смежных областях (физика, математика, военное дело), а также, без сомнения, бессмертные произведения Дж. Лукаса. От себя могу добавить, что помогал Олегу при создании игровой вселенной на основании впечатлений, полученных от компьютерных игр Wing Comander, Mech Warrior и Star Control II.*





НИМ: Я довольно долго работал тестером, поэтому вопросы качества меня особо интересуют. На данный момент сложилась ситуация, когда многие разработчики считают в порядке вещей сначала выпустить игру, а потом "доделывать" ее бесконечными патчами. Однако за "Никитой" такого пока не замечено (я не беру в расчет небольшое исправление для Железки). Вы настолько тщательно подходите к процессу разработки и последующего тестирования? Сколько человек тестируют ваши игры?

Никита Скрипкин: *Я бы, честно говоря, не стал превозносить "Никиту"... Уже упала сверху "большой гнилой грушей" ошибка на Voodoo 3 и ряд других неприятных "мелочей", которые приходится патчить. Что касается процесса разработки, то, на самом деле, 30% времени уходит на тестирование (еще 30% на проектирование и 40% на кодирование). У нас же на тестирование ушло даже больше времени и ресурсов. Почти с самого начала в проекте работало 1-2 тестера, кроме того, на последней трети проекта работала целая группа тестеров (4-5 человек постоянно), потом проводилось внешнее тестирование 20 тестерами, и даже это не обеспечило желаемого качества работы программы на всех 3D-ускорителях. Пришлось, в конце концов, на одной-двух картах отключить сначала аппаратное освещение (сейчас, кстати, опять включили), потом – убрать изображение плывущего по небу Солнца (и всех его аналогов).*

НИМ: Кстати, как вы относитесь к практике открытого тестирования, когда бета-версию игры рассылают определенному (достаточно большому) количеству игроков? Ведь "Никита" еще не прибегала к такому методу, если я не ошибаюсь.

Никита Скрипкин: *Так могут тестироваться движки, или симуляторы, или очень ограниченные демо-версии в мультиплеерном режиме (и обязательно с козырным глюком, не дающим нормально играть). Представьте себе Half-Life, вышедший в полном обьеме на всеобщее тестирование... Кто бы потом покупал полную версию? А вот в случае с Quake - это нормально, чтобы "разогреть" массы перед решающими сражениями... Игры, основанные на сюжете, как правило, не могут быть выпущены в бета-версии...*

С другой стороны, многие российские разработчики освоили другой путь широкого бета-тестирования – это САМ ВЫПУСК ПРОДУКТА в России. Наличие большого количества багов в иных российских продуктах говорит только о том, что это и ЕСТЬ бета-версия (или даже альфа) и ее издали только для того, чтобы отладить на большом количестве пользователей и потом сдать зарубежному издателю уже ОТЛАЖЕННУЮ версию, то есть РЕЛИЗ. Честно говоря, я не сторонник подобных действий, и наша компания никогда не занималась этим, но российский рынок, при всей его ценовой политике, сам подсказывает такой путь разработчику (можно рассматривать сей факт как еще один плюс географического положения российского девелопера). Если быть до конца честным, то наш зарубежный релиз Parkan Iron Strategy тоже будет отличаться от российского, поскольку игра на Западе выходит позже, чем в России, и мы проводим работу над ошибками.

НИМ: Следите ли вы за новинками игрового рынка? Какие-нибудь из последних игр произвели на вас впечатление?

Никита Скрипкин: *Стараемся следить, Новые впечатления, как правило, я получаю от каждой новой игры. Запустить что-то, посмотреть минут 10-15 и сказать "отстой" – дело непрофессионалов и "самодуров". Везде есть что-то интересное, есть часть души разработчика, есть его мысли. Все это нужно уметь понять и почувствовать, тогда можно вынести и для себя что-то полезное. Каждая игра – это огромный труд многих людей, если только это не очередная коммерческая поделка, эксплуатирующая чужие идеи... Несмотря на большое количество игр, из которых очень много было интересного, последняя действительно зацепившая игра – Half-Life.*

НИМ: Какими вам кажутся перспективы игростроения в мире и конкретно в России? Чего нам ждать – дальнейшей "сиквелизации" и "опопсения", большей интерактивности и слияния с кино, появления новых жанров, революционных прорывов в технологии?

Никита Скрипкин: *Прежде всего, революционные прорывы в технологии связи, то есть бОльшая интерактивность в кино и телевидении, а позже - повальная "мультиплеерность" всеобщего игрового подпространства, которое вскоре станет вторым пространством (виртуальным), постепенно заменяющим и вытесняющим для многих людей пространство первое, в котором мы с вами до сих пор живем... После того как вы начнете голосовать и делать покупки, учиться и работать, а также любить и питаться в Интернете, уже совсем необязательно будет выходить из игры.*

НИМ: Как в "Никите" относятся к игровым приставкам? Считаете ли вы, что будущее за X-Box и PS2? Планируете ли вы какие-нибудь разработки для консолей?

Никита Скрипкин: *С игровыми приставками дела пока не имели, но, похоже, придется. Однако не платформа сейчас является определяющим фактором...*

Павел Юпатов: *Соотношение приставочных/PC игр (по продажам) составляет примерно 3/1 - данная тенденция достаточно стабильна и мне не кажется, что она претерпит глобальных изменений. Возможно, выпуск X-Box немного покачнет равновесие, хотя бы в силу того, что уже многие прославленные команды делают игры исключительно под X-Box. Но России данная тенденция коснется в меньшей степени, хотя бы потому, что игр на PC много, стоят они дешево (особенно пиратские копии) и опять же - закон Мура никто не отменял, а значит, возможности PC как игровой платформы будут только увеличиваться и резкого диссонанса между приставками и PC не возникнет.*

НИМ: Что вы можете посоветовать тем, кто горит желанием делать игры? С чего начать? На что обратить особое внимание? Чего опасаться?

Никита Скрипкин: *Прежде всего, очень хорошо подумать. И для разминки попробовать уйти из дому и пожить неделю, например, на вокзале или в подвале (зимой), питаясь тем, что удастся тут же найти или заработать... Потом совершить кругосветное путешествие на голом бревне. Потом попробовать продать своему злейшему врагу прошлогодний снег... Если после всего этого вы не потеряете желания писать компьютерные игры, то вам необходимо проверить ваши творческие способности. Написать что-то похожее на простую игру (лучше всего - оригинальную). Например, можно поучаствовать в конкурсе программистов, который проводится компанией "Никита" на сайте www.nikita.ru, и написать компьютерную игру в рамках этого конкурса. Если ваша работа "состоится", то мы вместе с вами сможем подумать, как применить ваши таланты в игроделании, а вы сможете претендовать не только на денежные призы, но и дальнейшие творческие перспективы.*



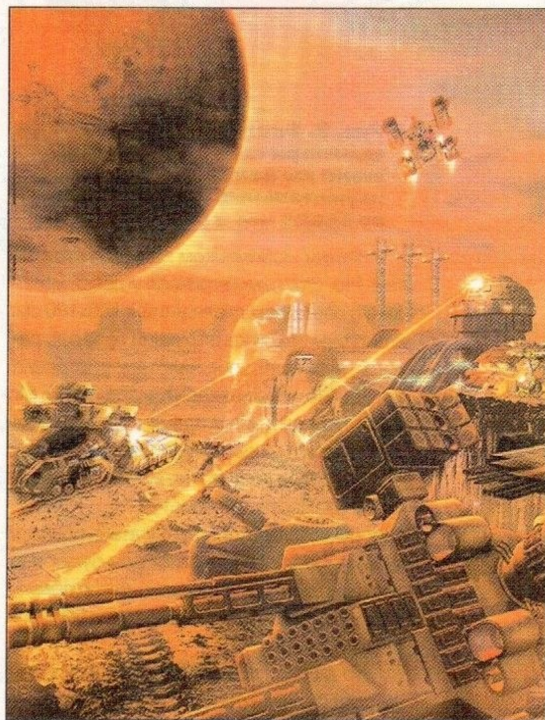
НИМ: И, конечно же, поделитесь, пожалуйста, своими планами на будущее. После выхода "Сафари-биатлон" среди неохваченных "Никитой" жанров останется разве что RPG. Можем ли мы надеяться на появление ролевой игры во вселенной Parkan? Это было бы здорово.

Никита Скрипкин: *Надеяться можно. Мы вот надеемся... Только непонятно, на какой платформе это все будет... Скорее всего, на пылесосах с холодильниками, когда их к Интернету подключат. Планов у нас много, как-нибудь о них обязательно расскажу, но пока основные силы компании брошены на подготовку "Железной стратегии" к выходу за рубежом.*

P.S. При оформлении статьи были использованы артворки к "Железной стратегии" и рабочие эскизы к ним.







Компьютерная мебель нового поколения

С того момента, как мы начали разработки новых моделей столов, мы решали специфические задачи компьютерных рабочих мест. В процессе опытного производства мы улучшали эргономику компьютерных столов. Таким образом, накопилось значительное количество опыта, которым мы и хотим поделиться.



▲ **Рис. 1 Компьютерная и письменная работа за столом Pilot совмещается безо всяких проблем**

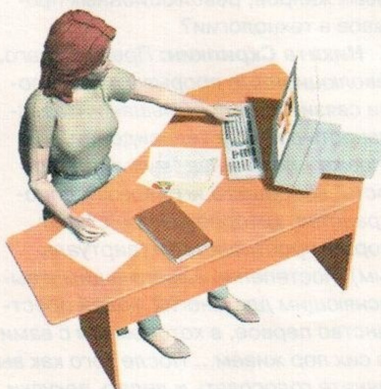
Для начала немного о наших базовых моделях: сериях Ergonomic Pilot и Ergonomic Business. Возможно, вы уже много знаете о них (см. предыдущие выпуски журнала). Поэтому остановимся на различиях в геометрии, размерах и функциональности этих моделей.



▲ **Рис. 2. Благодаря симметричной конструкции стола вы получите изумительный стереоэффект во время игр и работы**

Нашим любимчиком является стол Pilot-Pro. Это симметричная угловая модель с размером столешницы 130х130 см. Благодаря такой конструкции человек, работая, чувствует себя пилотом, у которого все необходимое находится под рукой. Монитор располагается прямо перед глазами, к нему не надо поворачиваться. Кроме того, перед ним достаточно места для того, чтобы разместить клавиатуру и книгу или лист бумаги. Поэтому заниматься обычной письменной работой, разбором бумаг или исследованием литературы можно прямо здесь: не нужно отодвигаться или убирать клавиатуру (рис. 1).

Но уж если дело дошло до компьютера, переоценить подобное расположение



▲ **Рис. 3. Использование стола Business для письменных работ**

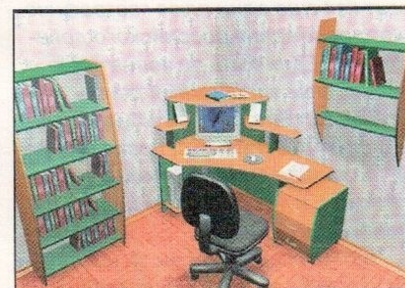
"органов управления" довольно тяжело. Особенно если подключить к компьютеру стереоколонки. Звук при игре, к примеру, в Quake, будет просто изумительным (рис. 2)!



▲ **Рис. 4. Использование стола Business для приоритетных компьютерных работ**

Если же вы настолько привыкли к тому, что письменными работами надо заниматься за пустым чистым столом, а компьютерными – на специально отведенном участке, мы предлагаем обратить внимание на серию Ergonomic Business. Собственно говоря, эта модель и была разработана с учетом стремления пользователей поставить стол вдоль стены так, чтобы он не слишком выдавался. Поэтому за этим столом заниматься бумажными делами можно так же, как за обычным: для этого надо сдвинуться к узкому краю и сесть вдоль относительно пологой части стола (рис. 3). Если же понадобится "плотно" засесть за расчеты или машинописные работы, нужно просто подвинуться поближе к монитору. Кстати, все бумаги при этом все равно будут в пределах досягаемости (рис. 4).

Модели столов мо\жно снабдить полкой над монитором, которая отлично утилизирует мертвое пространство, занятое этой необходимой и громоздкой составляющей компьютерного рабочего места. Полка, кстати, может создать приятный глазу полумрак и уничтожить блики от освещения на стеклянной поверхности экрана. Модели отличаются друг от друга различными наборами дополнительных полок и расцветками. Мы предлагаем модные нынче двухцветные модели, например, вишневый стол с зелеными или синими вставками. Различные оттенки дерева, скорее всего, подойдут к остальным элементам вашего домашнего или офисного гарнитура, но если вы решили создать себе рабочий уголок в едином дизайне и цветовом стиле, мы можем предложить настенные полки, подкатные



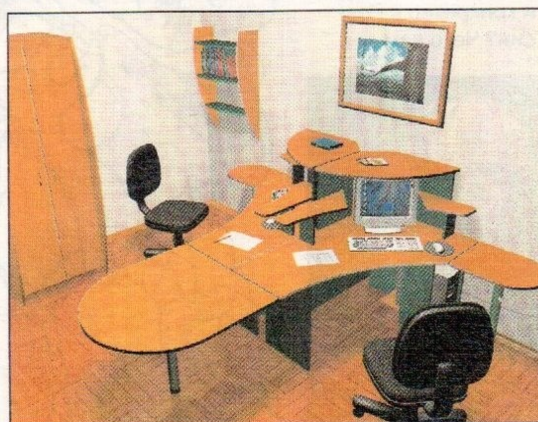
▲ **Рис. 3. Мы предлагаем полный офисный ассортимент: полки, тумбочки, стеллажи, шкафы**

тумбы, стеллажи. Из последних разработок, запущенных в серийное производство, мы можем книжным шкафами, сохранившими преемственность в дизайне, но не лишившимися при этом функциональности (рис. 5).

Кроме того, с помощью дополнительных столешниц можно нарастить рабочую поверхность, удлинить один или оба торца стола, создать общую рабочую площадь у двух сдвинутых столов (рис. 6).

Ну а чтобы вы ощутили полный контроль над вопросом, мы предлагаем вам заказать у нас стол по своим размерам, чтобы он идеально вписался в предназначенное для него пространство!

По материалам Ergonomic Design,
e-mail: ergonomic@ccd.ru
web: www.ergonomic.ru



▲ **Рис. 6. Два сдвинутых стола Business с одной общей и маленькими боковыми дополнительными столешницами**

Новости

Пьяный Лев

Интернет нам учиться и экзамен сдавать помогает!

В начале июня для российских школьников пришла пора сдавать выпускные экзамены. Период, казалось бы, не столь сложный, сколько нервный, ведь темы для сочинений известны лишь Всемогущему Уму (городскому комитету образования), а на экзамене выкручиваться как-то надо будет. И вот, по сообщению радиостанции "Эхо Москвы", выпускники московской школы №96 нашли достойный выход. Крайним на этот раз оказался Интернет, в котором старшеклассники, начав поиски еще за неделю до экзамена, обнаружили все 5 экзаменационных блоков, каждый из которых состоит из 7 тем сочинений. Безусловно, угадать на 100%, какую из тем выберет московский комитет образования не представлялось возможным, однако, зная все возможные варианты, подготовиться к экзамену было куда легче.

Остается загадкой, как администрации учебного заведения с номером 96 удалось узнать о готовящемся акте и что теперь грозит "проколовшимся" выпускникам. Вероятнее всего, лишь банальная пересдача экзамена на совершенно неожиданную тему.

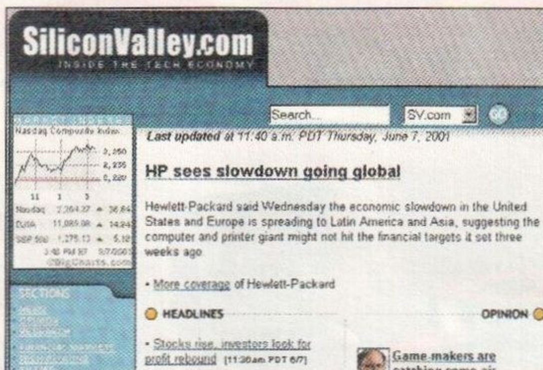
Pop-under-window – реклама на задворках

Экспертами технологического ресурса SiliconValley.Com был опубликован материал, касающийся набирающего обороты в мире Интернет вида сетевой рекламы, базирующегося на новом рекламном приеме "скрытых показов" (pop-under).

В противоположность приему pop-up, когда рекламное окошко броузера выскакивает поверх других окон, pop-under проявляется позади, а потому становится явным лишь после ликвидации всех остальных окон. По мнению экспертов, данный прием не оставляет пользователю возможности выбора (смотреть рекламу или не смотреть), а потому является не совсем честным.

Однако, по мнению сторонников pop-under, есть у этой технологии и положительная сторона: так как окно не закрывает собой предыдущий обзор пользователя, можно говорить о наименьшем раздражении, которое вызывает реклама.

Стоит ли здесь упоминать о выгодности такого "трюка" для охотников за прибыльными баннеропоказами (на английский манер – тайпосквоттеров), а также возможности подтасовки количества показов для рекламодателя? Ведь поставить на быструю дорожку рекламные блоки для матерого любителя заработков на интернет-рекламе не составит большого труда.



В числе первых рекламодателей, позарившихся на новую технологию, оказались даже такие крупные компании, как The New York Times, AT&T, Network Solutions, BestBuy.com, BizRate.com и даже Capital One Bank. К слову, New York Times Digital и Tribune Interactive сами влились в новую технологию и приступили к практике скрытых показов на своих сайтах. New York Times, к примеру, скрыто рекламирует беспроводную видеокамеру X10. А снисходительность к пользователям проявляется в том, что после одного скрытого показа посетитель получит следующий не раньше, чем через 24 часа, если, конечно, у его броузера не отключены cookies.

По замечанию одного из ведущих аналитиков Forrester Research, оценки оборота рекламы в онлайн сильно отличаются друг от друга, но независимо от того, каким цифрам вы верите, ясно, что Интернет пока еще не отвоевал существенную долю рекламных долларов. А это значит, что новая технология имеет все права на жизнь и новых рекламных "фокусов" в рунете нам осталось ждать уже недолго.

А ты удалил sulfnbk.exe?

Очередную злую шутку над незадачливыми пользователями ОС Windows выдумали бразильские пользователи сети Интернет. Начав глобальную рассылку заведомо ложного письма с сообщением о распространении нового опасного вируса еще вначале апреля, злоумышленники повергли в смятение весь земной шар. В продолжение своего полета письмо претерпело несколько модификаций и до русскоязычного сегмента Глобальной Сети долетело уже в порядочно искаженном виде. Текст письма гласил: "!!!СРОЧНО, СРОЧНО, НОВЫЙ ВИРУС!!! Я нашел его на своем винчестере!". Далее перечислялись весь урон, что способен нанести новый вирус, метод его действия и - самое главное и ценное – инструкция по его удалению. Особо отмечалась уникальность данного экспоната вирусоделов, а также его уникальная скрытность от всех современных антивирусов. Сам вирус, согласно тексту, находился в теле командного файла с именем sulfnbk.exe и действительно не определялся даже самой свежей базой AVP от Лаборатории Касперского. Дата его активизации была назначена на 1 июня (как удалось выяснить, исходный текст письма данной информацией не обладал), а потому тысячи (если не миллионы) обманутых пользователей ринулись удалять неизвестно откуда возникший файл. Как оказалось, зря: данный файл копируется на рабочий компьютер лицензионным обеспечением от Microsoft и никакого вреда (условно :) не несет. В помощь обманутым пользователям компанией McAfee на официальном сайте была выложена подробная инструкция по восстановлению несчастного файла. Кто пострадал, бегом на www.mcafee.com., пока это возможно.

Будет ли драка у голых Бритни Спирз и Кристины Агилеры в борьбе за 2 млн долларов?

Эроспортивный развлекательный интернет-ресурс Lethal Sports сделал публичное предложение звездам мировой поп-сцены Бритни Спирз и Кристине Агилере позировать в обнаженном виде за 2 миллиона долларов. Обещанные деньги уже выложены на специальном счете в Bank of America и достанутся лишь той, кто примет предложение первой. Предложение действительно до 28 июня этого года, так что срок для обдумывания достаточен.

Издание LethalSports.com являет адскую смесь из характерных черт CNNSI.com (Sports Illustrated) и Playboy.com и заявляет себя на статус онлайнового журнала для мужчин.

В качестве фотографа обещан всемирно известный мастер обнаженной женской натуры Стивен Хикс, проработавший более 20 лет на такие всемирно известные издания, как Playboy и Penthouse, а в настоящий момент являющийся вице-президентом Lethal Sports. По мнению Джеймса Джемсона, эта маркетинговая акция способна резко поднять интерес



к сайту, хотя бы на время действия предложения.

Кто же из певиц захочет потерять статус "недоступной для чужих глаз" первой, пока остается приятной загадкой. Высказать свое предположение вы можете, приняв участие в голосовании, проводимом на стартовой странице Lethal Sports (в котором, кстати, исключен вариант, что вообще никто не даст согласия).

Очередной порно-Napster начинает шествие

Первый порно-каталог, базирующийся на технологии Napster, Leechnet был приведен в действие в октябре прошлого года и исчез через несколько дней столь же таинственно, как и появился. И вот с середины мая о своем праве на жизнь стал заявлять новый интернет-ресурс с говорящим именем Nudester (www.nudester.com).

Разработчики нового революционера не горят желанием афишировать себя, и все имена на сайте представлены в виде псевдонимов. В настоящий момент на сайте размещена бета-версия новой программы, а сервис находится в стадии разработки, что обуславливает возможные сбои в работе. Размер программного архива составляет 2,37Мб, а по своей функциональности программа немного уступает своему предшественнику (впрочем, плюсов у нее немало, взять хотя бы поддержку русского языка).

По замечанию разработчиков, Nudester ведет серьезную проверку допуска к своим сервисам несовершеннолетним. А заключается она в вводе своего года рождения при регистрации (здесь можно смеяться).

Принесет ли программа столько же скандалов своим владельцам, сколько принес в свое время Napster, покажет время.

Nudester
Download | Bug Report | Suggestions
Welcome to Nudester!
Join our Adult File Sharing Network, find virtually any adult picture or movie you are looking for And/Or share your files with others.
Please read this important note:
Nudester is still under development. You can use the application now but please understand we are improving the functionality and releasing updated versions almost on a daily basis. Please bear with us during this development period as the results will be a Very Stable and Secure file sharing program. please download the updates when you logon and are prompted to do so.
Nudester status: Online. Helpfile will be out during next week
Known bugs: Unstable in Windows ME.
If you wish to contact Nudester or report bugs, please go to the contact page.
You must be over 21 years of age to use this software.
While you are waiting for download, try our "In The Rooters"

Вследствие ошибки бета-тестера Windows XP стал доступен для широкого пользования

По сообщению агентства Associated Press, 14 мая представитель компании Microsoft сообщил о том, что небольшое число посторонних пользователей в течение одного дня имели свободный доступ к бета-версии новой операционной системы Windows XP и вполне могли полностью скачать ее. Данную возможность пользователи получили вследствие случайного опубликования одним из официальных бета-тестеров своих логина и пароля для доступа к системе. После совершенного промаха логин и пароль начали распространение по Глобальной Сети с невиданной скоростью и тысячи везунчиков поспешили ими воспользоваться. Однако, по уверению представителя, в Microsoft тоже не дураки сидят, а потому из-за встроенных систем безопасности новую бета-версию успели скачать немногие.

Всего в тестировании новой ОС задействовано порядка 500 тысяч человек и организаций и каждый из них имеет возможность скачать бета-версию и свободно ее тестировать. Однако через 14 дней срок действия соглашения о тестировании истекает, и пользователь вынужден скачивать обновленную версию.

Сами разработчики корпорации смотрят на этот факт воровства с большим оптимизмом и подчеркивают, что столь бурный интерес к новому продукту предопределяет лишь его окупаемость.

Когда ожидать закон о цифровой подписи

Во вторник 29 мая Национальная Ассоциация участников фондового рынка, официальное издание Государственной Думы РФ "Парламентская газета" и инвестиционная группа "Атон" провели интернет-конференцию, посвященную проекту федерального закона "Об электронной цифровой подписи". Старт был дан в 14:00 по московскому времени на сайтах Skrin.Ru и Aton-line.Ru. На предварительно подготовленные вопросы отвечала вся команда разработчиков законопроекта.

По их мнению, необходимость принятия такого закона обусловлена интересами рынка электронного бизнеса и развитием всех новых форм торговли. Закон базируется на нескольких нормативных актах и разработан с учетом уже принятых в развитых странах законах о цифровой подписи. На вопрос об отличии цифровой подписи от привычной, разработчики ответили, что электронная цифровая подпись не только удостоверяет владельца подписи, но и дает возможность удостоверить неизменность подписываемой информации.

Проект федерального закона "Об электронной цифровой подписи"

одобрен на заседании Правительства 22.03.01

Вносится Правительством
Российской Федерации

Проект

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН

Об электронной цифровой подписи

ГЛАВА I. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Статья 1. **Цель и сфера применения настоящего Федерального закона**

1. Целью настоящего Федерального закона является обеспечение правовых условий для использования электронной цифровой подписи в электронных документах, при соблюдении которых электронная цифровая подпись в электронном документе признается юридически равнозначной собственноручной подписи человека (гражданина или индивидуального органа юридического лица) в документе на бумажном носителе.

2. Действие настоящего Федерального закона распространяется на отношения, возникающие в связи с использованием электронной цифровой подписи гражданами, организациями, государственными органами и органами местного самоуправления.

Статья 2. **Правовое регулирование отношений в области использования электронной цифровой подписи**

Правовое регулирование отношений в области использования электронной цифровой подписи осуществляется в соответствии с настоящим Федеральным законом, Федеральным законом "Об информации, информатизации и защите информации", другими федеральными законами, принимаемыми в соответствии с ними иными нормативными правовыми актами Российской Федерации, а в случаях регулирования этих отношений договором - также по соглашению сторон.

Статья 3. **Понятия, используемые в настоящем Федеральном законе**

Со стороны пользователей поступило предложение о принятии закона об электронной подписи, не принимая при этом закона об электронном документообороте. Оказалось, разработчики с ним вполне согласны и именно по такому принципу планируется его принятие.

За лицензирование центров, регистрирующих электронные подписи, будет осуществлять ФАПСИ. В настоящий момент законопроект не предусматривает создание целой единой базы всех электронных подписей, поэтому беспокойств о том, что силовые структуры создадут или украдут базу данных электронных подписей, возникнуть не должно. А сам вопрос о возможности злоупотребления со стороны силовых структур вызван непониманием технической стороны законопроекта.

Принятие закона ориентировочно стоит ожидать в начале 2001 года, а может и не стоит... Разработчики не дали стопроцентной гарантии "неотвратимости" введения запланированного закона.

Билл Гейтс – любитель "грязных" стрип-клубов?

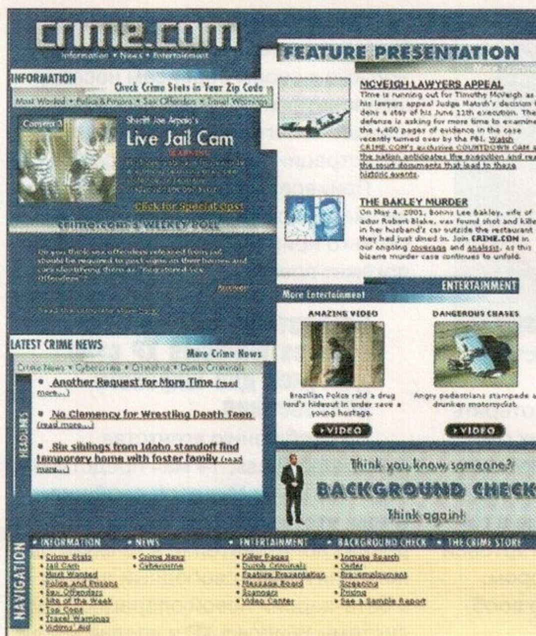
По сообщению информационного ресурса The Register, хозяин стриптиз клуба Golden Club, территориально расположенного в городе Атланта, Стив Каплан обвиняется в связях с организованной преступностью, мошенничестве с кредитными картами и обмане посетителей, рэкете и уклонении от налогов, запугивании свидетелей и подкупе офицеров полиции.

Забавным является тот факт, что среди посетителей клуба был единожды замечен его Величество король Швеции Карл Густав XVI и не единожды такие широко известные личности, как Джордж Клуни, Тед Тернер, Майкл Джордан и даже Билл Гейтс! Сами уличенные миллионеры пока предпочитают воздерживаться от каких-либо комментариев.

Тюремный интернет-бизнес шерифа Джо озолотит заключенных

В ноябре прошлого года в одной из местных тюрем Америки Madison Street Jail была установлена система из четырех веб-камер с трансляцией на сайте Crime.com. Идея подобного эксперимента пришла в голову местному шерифу Джо Арпайо и по изначальной задумке была направлена прежде всего на принуждение заключенных к более приличному поведению. Возможность понаблюдать воочию за тюремной жизнью пришлась по вкусу миллионам пользователям Сети. А особенной популярностью среди интернетчиков пользовались женщины-заключенные.

Однако воодушевленный первым успехом шериф не остановился на до-



стигнутом и организовал продажу кассет с тюремной видеоэкскурсией по цене 15 долларов за копию. Экскурсия носила название "Один день с шерифом Джо" и, помимо смонтированного изображения с веб-камер, содержала рассказы о "глупых преступниках" и некоторые сведения о преступном мире Америки.

Совершенно понятно, что подобные действия не могли не вызвать сомнений в их правомерности у судебных органов, а потому предприимчивого шерифа было решено вызвать в суд. Судебное постановление гласило, что шериф нарушил закон об использовании видеокамер в тюрьме исключительно для обеспечения безопасности. Помимо того, шериф обвинялся в сексизме и грубом обращении с женщинами. В настоящий момент положение американского шерифа завидным не назовешь: по заключению суда, каждый заключенный, попавший хотя бы единожды в поле зрения веб-камеры, имеет полное право на предъявление счета в 25 тысяч долларов. Всего же за время работы камер через тюремные стены прошло около 55 тысяч человек. А это, по самым скромным подсчетам, минус 1,38 миллиарда долларов из зарплаты горе-шерифа.

Napster нашего разлива

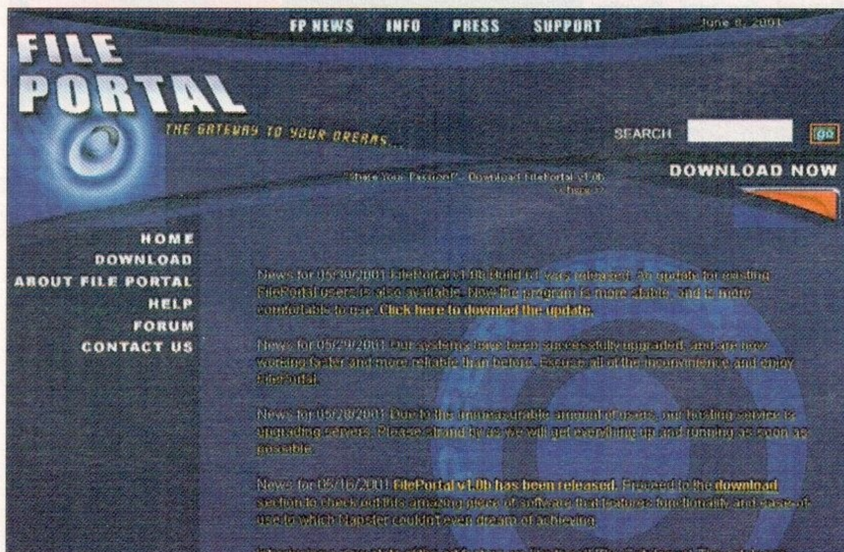
Чуть больше месяца назад американская компания Proximity Media презентовала русскоязычному сегменту сети Интернет первую в России P2P-систему по обмену музыкальными файлами FilePortal (www.fileportal.com). Собственно, российской программа является лишь по происхождению и возможности поиска на русском языке.

От своего аналога, программы Napster, FilePortal приятно отличает функция "докачки" файла в случае разрыва соединения. Критерии поиска, исключая привычные нам поля с названием файла и артиста, дополняются альбомом, жанром и годом релиза. По заявлению разработчиков, наиболее сильной стороной новой программы является развитая система классификации и систематизации музыкальных файлов.

Дизайн программы производит приятное впечатление, сервис вполне удобен и понятен. Интерфейс, как и следовало ожидать, на английском. Размер версии 1.0b составляет всего 1 мегабайт.

Что удивительно, руководство нового продукта абсолютно не тревожат возможные проблемы, что до сих пор одолевают первопроходца Napster. По их словам, весь копирайтный материал может быть поставлен на платную основу в одно мгновение и, что самое удивительное, вся программная база для этих целей уже в боевой готовности.

Пока же система носит бесплатный характер и пользуется успехом у более 6 тысяч пользователей.



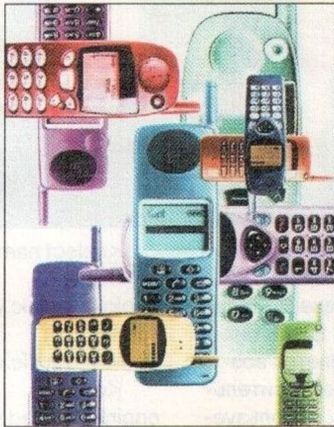
Пьяный Лев

WAP: Интернет размером в 95х60 пикселей

Он – занятой и мобильный, вполне самостоятельный бизнесмен, крайне притязательная личность, финансовый трудоголик. Просыпается раньше первых петухов и ложится, когда все домашние смотрят десятый сон. Он не ищет легкого заработка и не приемлет малых гонораров. За каких-то три часа своего трудодня умудряется продать пару квадратных километров площади планеты Марс, небольшой домик с видом на море в беспечном уголке Новой Зеландии и один автомобиль модели "Жук" шестидесятого года выпуска. Он постоянный игрок на международном рынке валютных акций и фанат острых ощущений, имеющих непосредственное отношение к большим денежным средствам. Он мечется по родному городу со скоростью, превышающей во много раз скорость пули, и его никогда нельзя застать на рабочем месте, а потому его жизнь – это его сотовый телефон. У него их даже два, и за каждым он ухаживает, как за грудным ребенком. Внезапно севшая батарейка сравнима с первой степенью сердечного приступа - ведь это бизнес, черт возьми, и он не прощает промахов... Оба телефонных номера никогда не знают отдыха: если хозяин не ведет важных переговоров, значит, он вылез в Интернет, пропадает без вести на любимом ресурсе, узнает свежие новости или проверяет почту...



Сегодня мы не воруем сценарии американских блокбастеров, а лишь заимствуем у них вступительные части, которые, на наш скромный взгляд, наилучшим образом демонстрируют их хваленые идиллии о жизни финансово состоявшегося человека. А точнее – их сегодняшнюю зависимость от передовых технологий, к коим причисляются сотовая связь и Глобальная Сеть одновременно. Что в совокупности, по утверждению западных промоутеров, есть переносной и доступный бизнес-офис. Насколько удачно складывается положение мобилизирования всемогущего Интернета и как тому оказать посильную помощь – цель нашей последующей работы.



Мобильный Net

Тайно позаимствовав отцовский мобильник с возможностью подключения к Сети, спрячемся где-нибудь под журнальным столиком или закроемся в ванной комнате и приступим к открытию уже привычного Интернета через новое слово в технике.

То, без чего мы не сможем начать свое путешествие, имеет имя wap-броузер. И в этом обеспечении предлагается поддержать российского производителя www.dubna.com/m3gate. Устанавливаем его, вооружившись родным ПК, и начинаем первую экскурсию.

Раз уж мы здесь прочно и надолго, без почтового ящика нам никак не обойтись, и такие сервисы, как www.wapmail.ru, wap.mail.ru, wap.imail.ru и www.beep.ru, нам в этом помогут.

Далее нас интересуют свежие новости:

wap.novayagazeta.ru - wap-ресурс от "Новой газеты" - обзор и анализ событий в России;

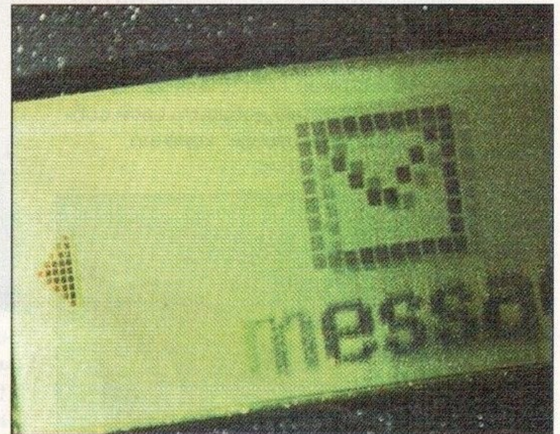
wap.dp.ru – wap-ресурс от экономической газеты "Деловой Петербург";

wap.infoart.ru – многообразие новостей на русском языке и в транслитерации "Бизнес", "Компьютеры", "Культура", "Погода", "Курсы валют ЦБ РФ" и т.д;

wap.rbc.ru – wap-версия портала RBC;

wap.polit.ru – wap-версия портала Polit.Ru, многообразие политических новостей России и мира;

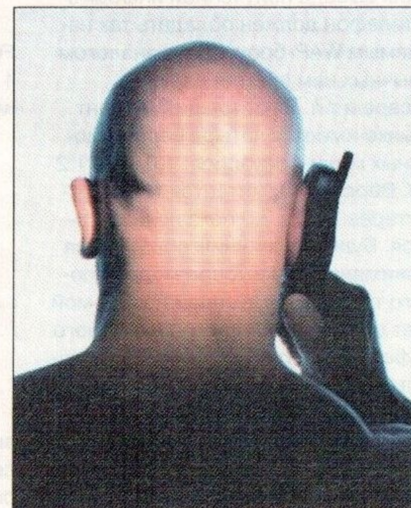
www.vesti-rtr.com/wap/i.wml – интегрированная программа "Вести" канала РТР.



В помощь заблудившемуся путешественнику по столице придет проект компании Яндекс "WAP City" city.ya.ru. Сия справочная служба позволит по названию улицы, станции метро или телефону найти в Москве бензоколонки и станции техпомощи, пункты обмена валют и банкоматы, точки общепита и рестораны, кафе и клубы, гостиницы, мотели и театры.

Ежели вас неожиданно потянуло на онлайн общение, имеет смысл заглянуть на wap.chat.ru. Воспользоваться своим незаменимым ICQ эккаунтом поможет www.wapicq.com.

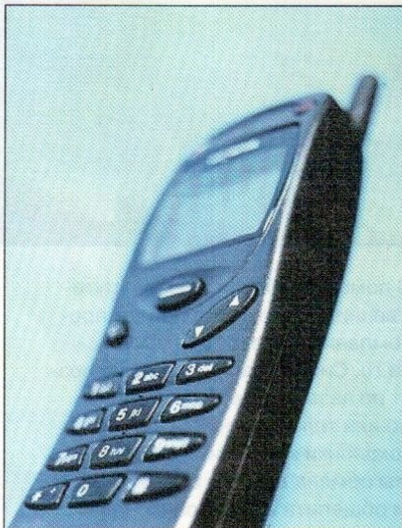
Вздумалось поиграть – добро пожаловать на www.wirelessgames.com. Здесь вам будут доступны такие развлекательные вещи, как QuizCall; Hangman; Code Breaker; Fours; Fight K.O.; Higher or Lower; Tic Tac Toe.

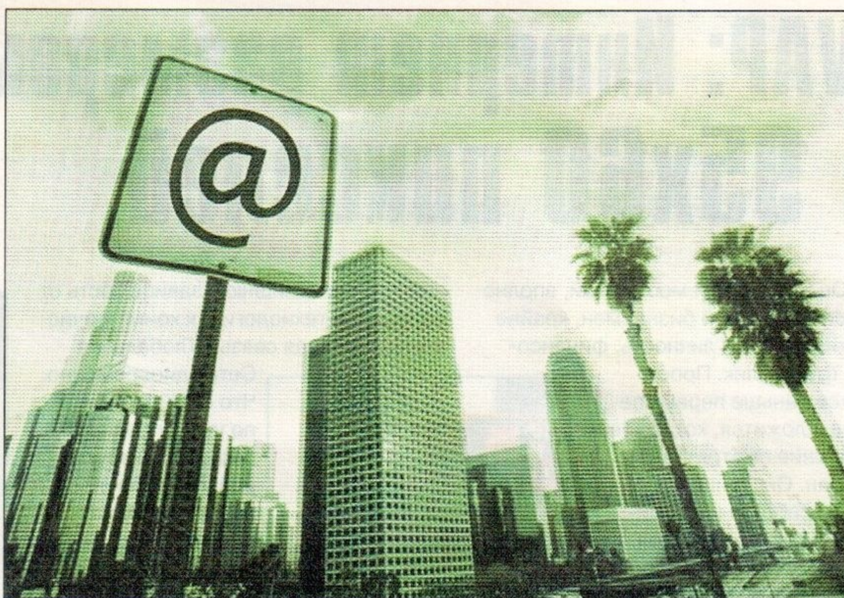


Для поиска конкретной информации по сотовой связи можно воспользоваться порталом мобильной связи Sota1.Ru. Здесь в большом количестве представлены статьи на самые разнообразные темы и адреса магази-

нов, и качественный навигатор по сотовым телефонам, и SMS шлюзы, и барахолка плюс большое количество конференций на всевозможные темы. То, что не обнаружится на Sota1, обязательно найдется на Sotovik.ru, www.mobileinfo.ru или WapSight.com.

Для поиска всех прочих уникальных wap-ресурсов рекомендуется воспользоваться адаптированными системами wap.yandex.ru, www.waply.com/wap и www.warpwap.com. Сюда же вы сможете с легкостью добавить свой собственный wap-ресурс, конечно, при наличии оного.





О тайнах технологии

Путешествие в Глобальной Сети посредством мобильного телефона стало осуществимо благодаря понятию WAP (Wireless Application Protocol) – протоколу или техническому стандарту, описывающему способ, с помощью которого информация из Глобальной Сети передается на маленький дисплей мобильного телефона. Для вывода полученной информации телефон должен обладать так называемым WAP-броузером, аналогом привычных нам Internet Explorer, Netscape и т.п. В настоящий момент на рынке имеется четыре версии мобильных мини-броузеров: 1.0, 1.1, 1.2 и 2.0. Версия 1.0 считается технически устаревшей, а 2.0 пока не используется. Будет не лишним обратить на это внимание при выборе модели сотового телефона. Немалой проблемой может обернуться и настройка самого телефонного аппарата на нужный протокол. Если продавец по какой-либо причине окажется в этом вопросе бессилен, можно попробовать обратиться к ресурсу http://www.rosweb.ru/wap.html.

В основе любой WAP-страницы должен лежать WML документ, принципиально не отличающийся от HTML, но использующий свой набор тегов. Так же, как и любой HTML документ, WML поддерживает текст, картинки и формы для ввода данных. Если принять во внимание сравнительные размеры стандартного монитора (640x480 пикселей) и экрана мобильного аппарата (максимум 95x60 пикселей), вполне представляется возможным сделать выводы относительно сложности стандартов, используемых в обеих технологиях (а дальше – качества).

Если сегодня окажется, что у вас есть что сказать пользователям мобильного Интернета, сделать свой собственный wap-ресурс не составит большого труда. Для удобства в разработке и тестирования wml-документов рекомендуется скачать WAP-эмулятор и смело приступать к воплощению своей идеи.

Большинство эмуляторов уже включают в себя адаптированные теги для максимального упрощения работы тем, кто уже знаком с языком html. Попробуем и мы разобрать простейший код wml-документа.

```
<!- стандартная декларация -!>
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-//WAP-FORUM//DTD WML 1.1/EN""http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml">
<!- главное меню -!>
<wml>
<card>
<p>
My first wml-page.
</p>
</card>
</wml>
```

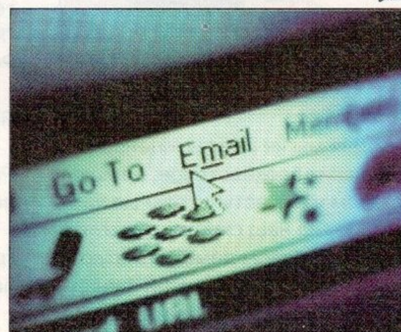
Написанный с быстрой руки код выявляет на экранчике мобильного телефона лишь одну строчку. Ничего особо сложного замечено не было. Теперь попробуем создать небольшую карту ссылок.

```
<wml>
<card title="Main Menu">
<p mode="nowrap">
Information Panel
<select name="url">
<option
onpick="politic.wml">Politic</option>
<option
onpick="music.wml">Music</option>
<option
onpick="united.wml">United</option>
</select>
</p>
</card>
</wml>
```

В зависимости от выбранного пункта пользователь переходит к документам politic.wml, music.wml или united.wml. Рассматривать возможности wml-документа в большем объеме не представляется возможным ввиду выделенного пространства на страницах номера. Однако вы вполне можете восполнить этот маленький пробел, посетив ресурс http://www.citforum.bonus.ru/internet/articles/wmldoc.shtml.

Ну и в заключение, никак нельзя обойти самую пикантную тему мобильного Интернета – тему его "доступности". В среднем по России стоимость пользования сервисами сети Интернет через мобильный телефон и WAP-броузер колеблется от 10 до 30 центов в минуту (!), а количество пользователей новой технологической возможностью среди потребителей сотовой связи составляет 5,6%. Если сравнивать с западными показателями, цифры вполне достойны и перспективны. Вопрос, как всегда, остается за временем.





CHEATS

Worms World Party

В папке /data/missions находятся файлы миссий, отредактировав которые можно облегчить прохождение игры.

Файл миссии (mission#.wam) открывается в любом текстовом редакторе и содержит всю информацию о миссии. В секции [HumanTeam] можно изменять различные параметры, например:

В первой миссии (mission1.wam) у вас 2 вида оружия: Girder и Bazooka.

Чтобы сделать боезапас бесконечным, измените значение параметра "Ammo_Girder" или "Ammo_Bazooka" на "-1". Можно отредактировать параметр "Worm_Energy", тогда у ваших червяков будет больше энергии.

Вставляя следующие строки в файлы миссий (файлы с расширением .wam), вы можете дать своей команде любой вид оружия с #

количеством патронов или ходов. Если в место # поставить значение "–1" - вы получаете бесконечный боезапас.

Ammo_Girder=#
Ammo_Bazooka=#
Ammo_Parachute=#
Ammo_BlowTorch=#
Ammo_LowGravity=#
Ammo_Handgun=#
Ammo_Firepunch=#
Ammo_Bungee=#
Ammo_CrateSpy=#
Ammo_Jetpack=#
Ammo_BaseballBat=#
Ammo_Shotgun=#
Ammo_Grenade=#
Ammo_ClusterBomb=#
Ammo_BlowTorch=#
Ammo_Batrope=#
Ammo_Prod=#
Ammo_FastWalk=#
Ammo_LaserSight=#
Ammo_PneumaticDrill=#
Ammo_Batrope=#
Ammo_Longbow=#
Ammo_Mine=#
Ammo_SelectWorm=#
Ammo_SuperSheep=#
Ammo_BridgeKit=#
Ammo_Dragonball=#

CIA Operative: Solo Missions

Запустите игру с параметром "-console" (solomisons.exe -console)

Во время игры нажмите клавишу [`] (тильда) чтобы вызвать консоль и вводите один из следующих кодов:

GOD - режим Бога.

FLY - режим полета.

NOTARGET - враги не будут в вас стрелять.

NOCLIP - прохождение через стены.

MAP # - перейти на карту #, где # - число от 1 до 6.

ENDGAME - закончить игру и посмотреть список создателей.

Hitman: Codename 47

Во время игры вызовите консоль клавишей [`] (тильда) и вводите следующие коды:

god 1 - включить режим Бога.
god 0 - выключить режим Бога.
infammo - бесконечный боезапас.
giveall - получить все предметы.
invisible 1 - включить невидимость.
invisible 0 - выключить невидимость.

Для активации консоли вам может понадобиться отредактировать файл hitman.ini, который находится в директории с игрой.

В конце файла допишите строку:
enableconsole 1

Для того чтобы получить доступ ко всем миссиям, вместо вашего имени введите "Kim Bo Kastekniv" (без кавычек).

Star Trek Voyager: Elite Force - Expansion Pack

god - режим Бога.
give weapons – получить все оружие.
undying – получить 999 единиц брони и здоровья.
noclip – прохождение через стены.
notarget – невидимость.
cg_thirdperson 1 – сделать вид от третьего лица.
cg_thirdperson 0 – убрать вид от третьего лица.
cg_thirdpersonrange # - сделать вид от третьего лица с удалением #, где # - число от 1 до 100.
give # – получить предмет #.
map # - перейти на уровень #.

X-Guard

Коды уровней:

№	Код.
01	FIRST.
02	TIMEWARP.
03	VOYAGE.
04	STARFIELD.
05	PRISON.
06	FORTRESS.
07	NEUTRAL.
08	MORTALITY.
09	OPERATION.
10	TRANSPORT.
11	FLOODGATE.
12	NEXUS.
13	TITAN.
14	WRATH.
15	REVENGE.

Half-Life: Blue Shift.

Начните игру с параметром "-console" (без кавычек); для этого отредактируйте ярлык к игре: в командной строке напишите "hl.exe –console" (без кавычек). В Главном Меню вызовите консоль клавишей [`] и напишите "sv_cheats 1" (без кавычек). Станут доступны следующие коды, которые нужно вводить во время игры все в той же консоли:

god - режим Бога.

noclip - прохождение через стены.

impulse 101 - получить все оружие.

sv_gravity # - изменить гравитацию в игре на значение #. По умолчанию # = 800.

skill # - изменить уровень сложности игры на значение #, где 1 – самый легкий, а 3 – самый сложный уровень сложности.

map # - перейти на карту #, где # является одним из следующих названий карт:

ba_canal1
ba_canal1b
ba_canal2
ba_canal3
ba_elevator
ba_hazard1
ba_hazard2
ba_hazard3
ba_hazard4
ba_hazard5
ba_hazard6
ba_maint
ba_outro
ba_power1
ba_power2
ba_security1
ba_security2
ba_teleport1
ba_teleport2
ba_tram1
ba_tram2
ba_tram3
ba_xen1
ba_xen2
ba_xen3
ba_xen4
ba_xen5
ba_xen6
ba_yard1
ba_yard2
ba_yard3
ba_yard3a
ba_yard3b
ba_yard4
ba_yard4a
ba_yard5
ba_yard5a

Clive Barker's Undying

Нажмите [Tab], затем введите любой из следующих кодов:

eh - режим Бога.

clive - режим Бога X2.

Gniydnu - секретный уровень (только в UK-издании игры).

satan - бесконечное здоровье.

slomo # - увеличить скорость игры , где # - число от 1 до 5.

addall - получить все оружие и все заклинания.

set Aeons.Patrick Health 999 - добавляет 999 единиц здоровья.

set Aeons.Patrick Mana 999 - добавляет 999 единиц Mana.

infiniteMana 1 - бесконечная Mana.

flight - режим полета.

AmpAttSpell - увеличить скорость исполнения выбранного заклинания.

behindview 1 - сделать вид от третьего лица (behindview 0 – вернуть обратно вид от первого лица)

invisible 1 - включить невидимость (invisible 0 - отключить невидимость).

setjumpz # - устанавливает параметры прыжка (нормальные прыжки: # = 250).

start # - перейти на любую карту, где # - название карты. Ниже приведен список всех карт, заставок и тестовых уровней игры.

Aeons
Catacombs_Cisterns
Catacombs_Cliffs
Catacombs_Entrance
Catacombs_Exit
Catacombs_Exit_After
Catacombs_LairOfLizbeth
Catacombs_LairOfLizbethPostCU
Catacombs_LowerLevel
Catacombs_SaintsHall
Catacombs_Tunnels
Catacombs_WellRoom
Catacombs_WindChamber
CU_01
CU_02
CU_03
CU_04
CU_05
CU_06
CU_07
CU_08
CU_09
CU_10
CU_11
CU_12
CU_13
Entry
EternalAutumn_FinalFight_Arch
EternalAutumn_FinalFight_Arena
EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
EternalAutumn_FinalFight_Ruins
EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
EternalAutumn_Ravines_Bridge
EternalAutumn_Ravines_Chase
EternalAutumn_Ravines_Chieftain
EternalAutumn_Ravines_Forest
EternalAutumn_Transition
EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
Grounds_Cottage
Grounds_dock_night
Grounds_Lighthouse
Grounds_Mausoleum_Approach
Grounds_Mausoleum_Entrance
Grounds_Mausoleum_Tunnels
Grounds_OldCemetery
Manor_CentralLower
Manor_CentralLower_After
Manor_CentralLower_night
Manor_CentralLower_storm
Manor_CentralUpper
Manor_CentralUpper_After
Manor_CentralUpper_PostOneiros
Manor_CentralUpper_storm
Manor_Chapel
Manor_Chapel_night
Manor_Crypt
Manor_EastWingLower
Manor_EastWingLower_After
Manor_EastWingLower_night
Manor_EastWingUpper
Manor_EastWingUpper_After
Manor_EastWingUpper_night
Manor_EntranceHall
Manor_EntranceHall_FromKitch
Manor_EntranceHall_Intro
Manor_EntranceHall_Night
Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove
Manor_EntranceHall_Storm
Manor_EntranceHall_ToKitch
Manor_FrontGate
Manor_FrontGate_night
Manor_FrontGate_Night_Return
Manor_Gardens
Manor_Gardens_night
Manor_Gardens_storm
Manor_GreatHall_night
Manor_GreatHall_Storm
Manor_InnerCourtyard
Manor_InnerCourtyard_Storm
Manor_NorthWingLower
Manor_NorthWingLower_After
Manor_NorthWingLower_night
Manor_NorthWingLower_storm
Manor_NorthWingUpper
Manor_NorthWingUpper_night
Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
Manor_NorthWingUpper_storm
Manor_PatricksRoom
Manor_TowerRun_night
Manor_TowerRun_storm
Manor_WestWing
Manor_WestWing_Hall1
Manor_WestWing_Night
Manor_WidowsWatch_storm
Monastery_Past_Church
Monastery_Past_Exterior
Monastery_Past_Interior
Monastery_Past_LivingQuarters
Monastery_Present_Church
Monastery_Present_Cove
Monastery_Present_Entrance
Monastery_Present_InnerSanctum
Monastery_Present_Tunnels
Oneiros_Amphitheater
Oneiros_City1
Oneiros_City2
Oneiros_HowlingWell
Oneiros_Intro
Oneiros_Oracle
Oneiros_RetreatBath
Oneiros_RetreatExterior
Oneiros_RetreatSecondFloor
Oneiros_RetreatStudio
Oneiros_ZigguratInterior
Oneiros_ZigguratLower
Oneiros_ZigguratUpper
PiratesCove_Barracks
PiratesCove_Exterior
PiratesCove_Pier
PiratesCove_Pool
PiratesCove_TreasureRoom
Playground
SmokeTest
StandingStones_FirstVisit
StandingStones_KingFight
Start

Пример: start Oneiros_City1

Heroes Chronicles: The Final Chapters

Нажмите [Tab] и введите любой из следующих кодов:

NWCTRINITY - получить много Архангелов.

NWCAGENTS - получить много Черных Рыцарей.

NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT - повысить уровень удачи до максимума.

NWCNEBUCHADNEZZAR - бесконечные ходы.

NWCMORPHEUS - повысить уровень морали до максимума.

NWCORACLE - открыть пазл.

NWCWHATISTHEMATRIX - открыть карту.

NWCIGNORANCEISBLISS - скрыть карту.

NWCTHECONSTRUCT - получить дополнительные 100 единиц каждого ресурса и 100000 единиц золота.

NWCBLUEPILL - проиграть сценарий.

NWCREDPILL - выиграть сценарий.

Pearl Harbor: Zero Hour.

В меню выбора миссий в правой части экрана кликните на темное пятнышко, похожее на крошечную тень от самолета. Вы получите три дополнительных самолета и один дополнительный уровень.

Шторм/Echelon

Чтобы успешно завершить миссию, зайдите в консоль (консоль вызывается клавишей [~]) и напечатайте "srv_success 1" (без кавычек). После этого можно закончить миссию, нажав [ESC].

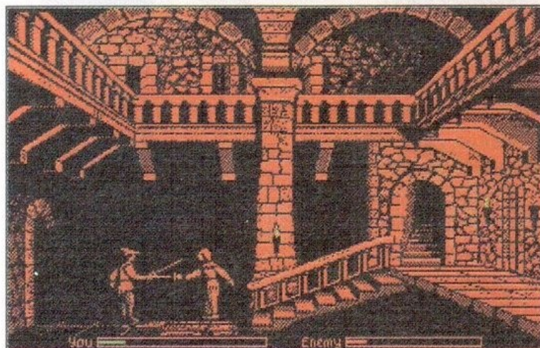
Defender of the crown

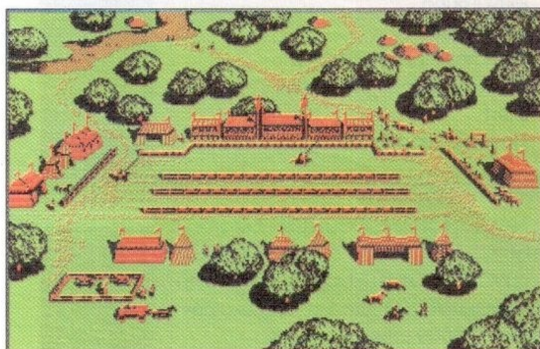
Кирилл Беляковский

Жанр *Strategy*
Разработчик *Cinemaware*
Дата выхода *1986*

То, за чем мы с упоением проводили вечера много лет назад, сейчас уже не принесет нам той радости, а лишь заставит ностальгически вздохнуть. А кого-то, меня, например, усадит в кресло и заставит донести до вас информацию о делах давно минувших дней. Информацию о Defender of the Crown, легендарной стратегии из времен, когда компьютеры были большими.

В качестве завязки сюжета нам рассказывают трагическую историю гибели короля Англии от руки наемного убийцы, при этом мерзкий разбойник не погнушался прихватить на память корону. О времена, о нравы! Поступок, безусловно, рыцаря не достойный и требующий немедленного отмщения. Вот только кто же осмелился совершить сие вопиющее злодеяние? В далеком 12-ом столетии такие вопросы решались довольно быстро и радикально: ежели это не я, значит, кто-то другой, а то и все остальные, вместе взятые. Собираем армию и вперед – разить врага огнем и мечом.





Итак, что мы имеем? А имеем мы добрую старушку Англию, измученную феодальными междоусобицами и наездами чванливых норманнов. Шесть великих воинов взяли на себя обязанность объединить страну под своим, естественно, началом (норманнов среди них двое). А заодно и наказать по ходу дела возможного "заказчика" королевской особы.



Вся карта условно разделена на 18 лоскутков, одним из которых является Шервудский Лес (ах, вот где Робин порылся). Нам предлагают воплотить себя в одного из четырех благородных лордов. Почему четырех, а не шести? А потому что, по мнению разработчиков, "крутость" рыцаря в те дикие времена измерялась исключительно тремя характеристиками: умением держаться в седле, способностью организовать из необузданной толпы элитное войско и, конечно, мастерством владения клинком. Так и получилось, что каждый из лордов действительно хорош лишь в одном аспекте, а в других – как повезет.

Ну, вот мы выбрали себе персонаж по душе и уже полностью готовы погрузиться в увлекательнейший средневековый мир.

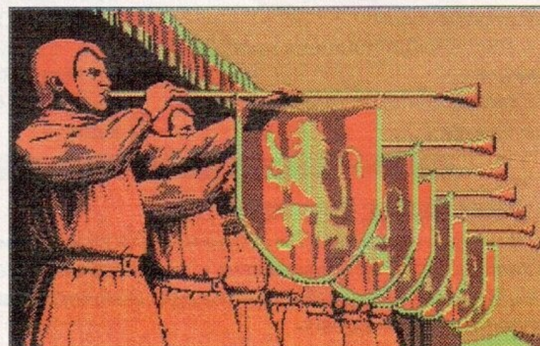
"А жизнь феодала действительно не сахар", - примерно такие слова произносит игрок спустя пару часов борьбы в DoC. Проблемы сменяются проблемами. Я, конечно, упущу такие незначительные детали, как напряженка с горячей водой, мыши в опочивальне и гудящая голова после очередного пропущенного удара в схватке с дерзким противником. Есть проблемы и покрупнее: то собственная стража хитрых норманнов проспит и тю-тю кровные деньжата, ищи ветра в поле; то лазутчики из чужого лагеря к нам забредут катапульты портить, то восстание где-то поднимется... Но нечего забралом хлопать! Мы тоже наберемся наглости и заскочим вечерком с верными друзьями во вражеский замок. По сусекам в амбарах поскребем – глядишь, и утянем чужую казну к себе домой. А вот когда средств накопим, то уже можно и в открытую идти сражаться.

Армия, правда, скорее блещет надраенными доспехами, чем разнообразием родов войск. Всего-то у нас есть пехотинцы и рыцари, впрочем, тогда дела так и обстояли и никто не жаловался. И мы не будем, благо, нам хватает. Сражения на территориях, свободных от всяческих построек а ля "замок-готический-одна-штука", довольно примитивны. Фигурки бравых вояк уверенно фехтуют мечами, пытаясь нанизать противника, но тот, потерпев поражение, падает оземь и складывает руки на груди, как заправский пациент морга.

А вот когда перед нашей грозной армией появляются очертания родового замка недруга, то приходится звать на помощь технику. Иначе говоря, осаждать гордую цитадель и, для пущего успеха штурмующих войск, пробивать бреши в наружной стене. На все про все нам выделяют лишь шесть дней. Причем донимать защитников замка можно разными способами: закинуть супостату в хоромы пару горшочков с горючей смесью или подбросить на городскую площадь инфицированное заразной болезнью угощение – выбирать вам. Интересно также наблюдение, что рыцари при осаде замка не так эффективны, как простые солдаты.

Так, шаг за шагом, мы продвигаемся к намеченной цели. Один тяжелый походный день сменяет другой. Такой игровой процесс вполне мог бы показаться кому-то скучноватым, вот только не забывайте, что не все так уж мрачно в повседневной жизни феодала. Какой настоящий рыцарь может обойтись без турнира? Да никакой! Вот и наши герои, отбросив в сторону распри, иногда собираются, чтобы столкнуться лицом к лицу на ристалище перед восхищенными взорами дам сердца. Причем призом вполне может служить не только томный взгляд красотки, но и чья-то земля; более того, не стоит сбрасывать со счетов своих старых друзей. Если у вас возникают временные трудности, то не стесняйтесь: парень в зеленом трико по имени Робин всегда будет рад оказать вам посильную помощь.

Честно говоря, я и сейчас получил много удовольствия от прохождения игры. Очень здорово, что парни из Cinemaware возвращают DoC к жизни. Пора, давно пора.



Z-Zone



БЕЗ КУПЮР



Овальный Уик-энд 2: Возвращение японского самурая

AKA veletuT

Продолжение скандального рассказа "Овальный "Уик-энд" (скандального потому, что даже те, кто его понял, не поняли, что он делал в Навигаторе - прим вып. редактора) было написано для специального проекта, который еще возможно когда-нибудь увидит свет на страницах Навигатора.

День, как это ни странно, и на этот раз начался с утра. По-прежнему отец семейства Джонсонов Большой Билл на этот раз не встал. Он проспал, ибо накануне утомился ввиду передозировки традиционной техасской забавой "Сотвори Снежную Бабу". Забава была что надо. Только истинный техасец мог найти в степи снег и потом сотворить из него Снежную Бабу...

Зато первым встал Бенджи. Голова не болела, нигде не гудело, а в голове проносились кадры просмотренного вчера кинофильма ужасов "Бритни Спирс – 2032". "Х-мм, она прикольная старушка", - подумалось Бенджи, когда он направлялся к семейному комбайну.

Второй проснулась Лесси. Первым движением многострадальной женщины был хук слева по воображаемому Майку Тайсону. Вторым движением (а это был выверенный до микрона удар ногой) Лесси разбила третий комплект люстр для настоящей женщины "Неделька". На дворе была среда. Осколки рассыпались по комнате с невероятным звоном, и бодрая Лесси поняла – это будет хороший день.

Она вертикально вскочила с кровати и, сломя несколько голов пробегавшим мимо тараканам, направилась устраивать побудку все еще не отошедшему от снежных забав мужу...



В общем, это была обычная трудовая среда в непростой техасской семье...

***

Лысый, щуплый японец, в залатанном кимоно, с ветхой сумочкой "Адидас" в руках и контрафактных кроссовках "Буревестник" на ногах, робко вышел на перрон. Его приятно удивили местные паровозы, и вообще, путь от Японии до Техасщины на железнодорожном транспорте отнял у него много сил. Прежде всего, духовных.

Накосика развернул потрепанную карту Техасщины, издания середины 20 столетия, где его дедом было четко выведено три маленьких матерных иероглифа. Они посвящались американской нации, и Накосика не мог понять, за что дед так любит этих янки. Карта гласила, что путь к центру Техасщины лежит по овальной дороге и без помощи ковбоев тут не обойтись.

Вежливо улыбаясь, Накосика забрел в трактир "Ах, за что я люблю овалы!"...

...Надо сказать, что быстрый и очень динамичный визит американских гостей прямо домой к Накосике произвел неизгладимое впечатление на тонкую японскую душу. Что-то сломалось внутри трудолюбивого поклонника риса. Его тянуло теперь в большую непонятную страну, где люди бородаты и агрессивны, все дороги овальны, а гамбургеры строго симметричны. Он вспоминал чудесную американскую женщину Лесси, она пленила его воображение...

Когда тридцатилетний японец зашел в кабак, там мирно веселились ковбои с западной части Техасщины. Это были настоящие извращенцы, во главе которых стоял главный отморозок – Дегенератор. Завидев скромного японца, он залился истошным хохотом, из которого отчетливо и регулярно всплывало только одно слово – "Давить". Ковбой этот был совсем странен еще и потому, что читал книгу "Голубое сало", слушал заморскую группу "Волосатое стекло" и имел свой личный ржавый скальпель.

"Драствуйся, Техасщина!" – вежливо сказал ему Накосика и прошел вглубь зала...

Там он встретил еще одного колоритного персонажа. В окружении смуглых индейских женщин, скрестив ноги за головой и попыхивая трехметровой трубкой, сидел Вождь Медленный Овал.

- Ты откуда? – вопрошал он, миролюбиво глядя на затюканного с виду японца.

- О, мая есть Япония! – парировал Накосика.

- Поди сюды, - заключил индеец. - Ты Вкшмука знаешь?..

***

Билл Джонсон проснулся от того, что в бок ему колол режущий предмет. Жена сидела рядом и чистила картошку, периодически задевая лезвием гигантского тесака пятку мужа.

- Лесси, итить! – возопил Билл, – пошто пятки мне бреешь?

Лесси многозначительно продолжала свою работу, а Билл предпочел удалиться. Он вышел на родные техасские просторы, достал наследственную волынку и начал наигрывать грустную песню о сломавшемся комбайне.

Сзади подошел Бенджи, и они, глядя на буйный техасский рассвет, загрустили, осознав величие комбайна и острую необходимость зарезать к обеду свинью...

***

...Накосика вежливо подошел к индейцу.

- Кури! – сказал тот и протянул джапу конец длинной трубки.

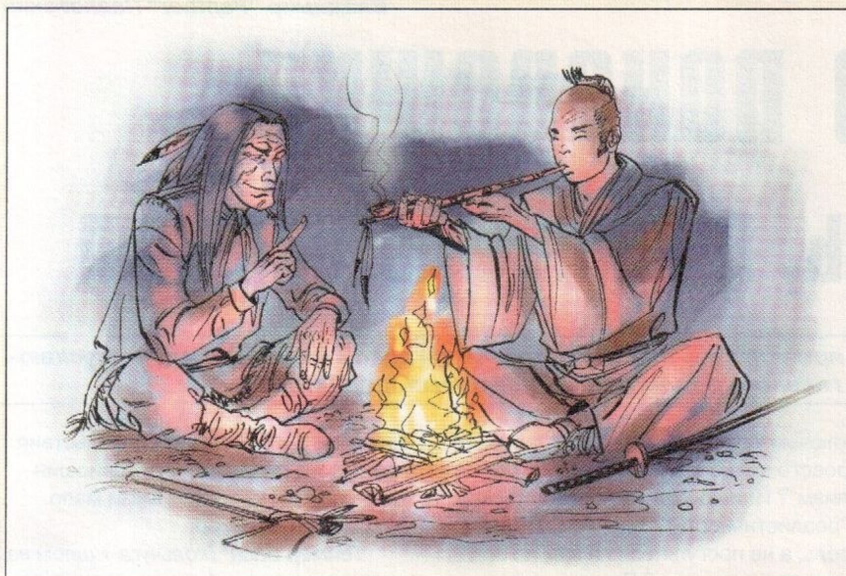
Накосика блаженно вдохнул неизвестный ему дым...

В это время с тыла подобрался Дегенератор и громко обратился к японцу. Он был недоброжелателен.

- Эй, косой, - сказал он. - Прикурить не найдеЦЦа?

- Моя едет у гости, нака закури-





ка! – и японец вежливо протянул ему край трубки, благодушно улыбаясь, отчего глаза его были похожи на две маленькие прорези.

Дегенератор озадаченно затянулся и сказал строго вождю:

- Что ж ты со всякими куришь?!

- Ибо истина это! – парировал Вождь.

- Куда путь держишь? – спросил Накосику задумчиво индеец. - И уважаешь ли ты НАСКАР?

- Моя держить путю к Билл и Лесси и Бенджи Джонсонам, аднака, - мечтательно прошептал Накосика и задумался.

Уважение к японскому гостю выросло непомерно...

Дегенератор сказал:

- Х-мм, Джонсоны рулят. Они символ Техасщины! Я дам тебе коня и скальпель!

А Вождь промолвил:

- У них есть чудо-зеркало, в котором я сам рулил НАСКАРом. Они маги!

Совместными усилиями джапа усадили на старую клячу и наказали держаться созвездия Пятого Овала, ибо только его свет выведет в долину Джонсонов.

Накосика огрел лошадь кулаком по голове и, весело смеясь, крикнул: "Давить!"

Через пять минут фигура наездника скрылась в нужном направлении...

***

Когда Джонсоны вошли в стойло потомственных свиней с кровожадными намерениями, самый толстый боров Прохиндей еще мирно спал на навозе...

Бенджи подошел к нему и цинично ткнул ботинком в хвост. В руке поблескивал острый нож.

- Вставай, свинья! - миролюбиво сказал борову Билл. - Мы хотим есть, есть мясо, и мы убьем тебя, и съедим твое мясо!

Боров лениво повернулся к ним лицом и приоткрыл глаза. Он агрессивно заметил:

- Совсем охамели, а если я не хочу? Я еще не выспался, а невыспавшееся мясо крайне вредно для потомственных Джонсонов. Уйдите, противные, - и боров захрапел дальше...

- Облом! – констатировал свершившийся факт Бенджи и почему-то вспомнил папиного лучшего друга Дегенератора, который убивал своих свиней во сне... "Так и язву заработать..." – пронеслось в голове Джонсона-младшего.

- А ведь мать говорила: без елочки не возвращайтесь, - задумчиво произнес Билл, когда они направились домой.

- Щас опять вломит, - совсем загрустил он...

***

Накосика лихо скакал на лошадке, которая постоянно заверяла его, что она, дескать, очень маленькая, что ей живется несладко, и вообще, ей трудно нести свою ношу, что настанет день и она Накосику бросит. Впрочем, Накосика не был уверен. Возможно, это ему казалось, а разыгравшаяся от первого в жизни курения кровь вызвала к жизни старые самурайские рефлексы: Накосика упоенно бил кулаком лошадку по темечку. Ему становилось еще веселее. А потом лошадь упала в обморок... А Накосика больно приземлился на копчик. Однозначно, это была проза жизни.

Он встал, поднял ветхую сумочку и побрел дальше. Он шел, напевая песню о зайцах, пока не был настигнут автомобилем "Порш" цвета "голубой металлик".

Внутри сидела очаровательная девушка и мило Накосике улыбалась. Японец подумал, что он ей нравится, а она подумала: "Убить сразу или помучать?"

Как мужчина, слово взял японец:

- Не берусь судить, аднака, сказал он, но моя "Тойота" лучше вашего авто!

"М-да, долго он не протянет..." - решила владелица "Порш" и потянулась за кинжалом, который был вонзен кем-то в приборную панель машины...

- Я, Накосика, едука, аднака, к другам моим Джонсонам! – продолжал воодушевленный взглядом потенциальной попутчицы японец.

- *Вау, это те самые милые Джонсоны!* – воскликнула представительница прекрасного пола. – Садитесь, я подвезу!

- А вы Вкшмука не знаете? - поинтересовалась новая знакомая Накосики.

- Аднака... – думал о своем японец, когда на спидометре высветилось 310 километров в час...

***

Они зашли домой грустные и смурные. Лесси посмотрела на этих горе-мужиков, которые только в Японии напоминали ей то, что она хотела в них видеть, и грозно спросила:

- Что, опять кабан не дал себя зарезать?

- Спал он, мамо! – промямлил Бенджи.

- Да, и трогать себя не велел. Заботился о нашем здоровье, так как мясо вредно! – добавил Билл.

- Мы не против вегетарианского ланча... – робко протянул Бенджи.

Терпение простой техасской женщины лопнуло. Она зависла в воздухе на пять секунд, а камера успела повернуться вокруг нее три раза. Билл уже приготовился поймать хлесткий удар в челюсть и зажмурил глаза. Но его не последовало. Женщина так и осталась висеть над землей, ошалело вращая глазами...

- Папо, кажется, Матрица снова дала сбой! – предположил Бенджи, когда они с отцом снимали Лесси с воздуха.

Мать лежала на топчане и набиралась сил, чтобы нанести меткий удар батьку промеж глазниц. Она замахнулась, и комнату огласил страшный свист ее быстрой руки, НО! Дверь внезапно распахнулась и на пороге появился добродушно улыбающийся Накосика.

- Моя приехала гостя! Как и договаривалась. Аднака!

И с этими словами Накосика полез обниматься и лобызаться со всеми членами семьи...

Продолжение следует...



Владимир "Panther" Павловский

Мир понарошку или Реальность, в которую играют

Почему эта статья шесть месяцев провалялась в столе остается загадкой не только для выпускающего, но и для главного редактора... - прим. вып. редактора

Просыпаюсь – снова черт, - боюсь:
Или он по новой мне пригрезился,
Или это я ему кажусь.
В. Высоцкий

С балкона королевского замка открывался великолепный вид на лежащую во сне долину, наполненную тишиной и безмятежностью. Туман стелился по овражкам, только редкое пение птиц да вой волков нарушали размеренный рев злоглаза, сиречь бехолдера, разрывающего магическими зарядами партию моих героев. Рейнджеры поддерживали воинов огнем, однако силы были на исходе, а из тумана выплыла еще одна вражеская тушка. Партия погибала на глазах (почти в прямом смысле этого слова), и ничего уже нельзя было сделать. Реалистичность происходящего хватала ледяными когтями душу. Героев было невозможно спасти, за первым пал второй, третий... С уменьшением атакующей мощи пропала всякая надежда спасти хотя бы одного лекаря. Даже деревья не защищали от заряда злой магии. Когда последнее бездыханное тело упало на землю и на его месте вырос могильный камень, в моем агонизирующем сознании пронеслась мысль: "У них у всех были лошади...". С трудом вернувшись из мира "Majesty", я запустил старину Word, однако долгие минуты перед глазами стояла спящая долина, сонные крестьянские домики и последние слова верой и правдой служившего мне рейнджера: "I join the light...".

Информация к размышлению: РЕАЛИСТИЧНОСТЬ

Я в летающие тарелки не поверю,
пока сам не потрогаю.
Распространенное заблуждение.

Сколько их было? Игр, затягивающих нас в водоворот происходящего, прорастающих в наших душах, приковывающих нас стальными цепями к стульям, клавиатурам, мониторам, мертвому железу. Единицы? Десятки? Ведь мы здоровые люди, мы понимаем, что в игре все не по-настоящему, что она – только слепок с нашего мира. С нашей реальности. Может быть, ключом к пониманию этой стороны игрового процесса станет слово "реализм"? Или другой термин, например, "реалистичность"? Уважаемый читатель, а не прогуляться ли нам по задворкам реализма? Потоптаться по нему со слоновьим посвистом и гиканьем! И пнуть заодно покрывшийся мхом и лишайником (давно не пинали!) труп свободы в компьютерных играх?

Ключ на старт! Поехали. Тема лекции: "Реализм как ограничитель свободы в игре". Студенты на местах, лектор готов, оппоненты присутствуют, ищем демонстрационный объект. Ага, вот и он, дорогой наш товарищ "геймер Вася": рост средний, интеллект продвинутый, компьютер тормозит изредка, что, впрочем, не мешает ему получать удовольствие от игры. Есть контакт.

"Геймер Вася" с винтовкой ползет по бескрайним просторам северной земли. В смысле, Severnoy Zemly, конечно же. Он, мастерски избегая встреч с патрулями плохих русских, пробирается к вершине горы. Прицеливается в антенну радиолокационной точки. Залп. "Геймер Вася" лежит, раскинув руки и боеприпасы. Слышится довольный голос на ломаном русском: "Копыта откинул".

Стоп ситуация!

Первый постулат нашей лекции: смотри куда ползешь! Реализм, он не всегда до добра доводит. Прежде всего, давайте договоримся о том, что называть реализмом и что – реалистичностью. Реалистичность - это когда гранатомет в игре до боли похож на родной РПГ (не путать с RPG) и стреляет примерно так же. А реализм - это когда событийная линия игры соответствует возможной событийной линии реальности. Смерть от первой пули или наоборот – фактор везения, как и невозможность нормального передвижения на скользкой поверхности или отсутствие у человечества гиперсветового двигателя. Реалистичность – это "все как в жизни". Реализм – это жизнь и есть с нормальной статистической удачей и невезухой в придачу. Это значит, что реалистичность характерна для мира компьютерных игр и добавляет удовольствия при игре, а реализм – это зависший комп, потому что оперативки мало. Рассмотрим пример:

"Геймер Вася" (кольчуга + шлем из низкокачественной стали, плохо заточенный кусок металла и предмет округлой формы из обтянутых кожей поленьев в руках) приближается к дракону (трехголовому бронтозавру с огнедышащей способностью и крыльями: летать не летает, но лужи перепархивает). Дракон изрыгает пламя. Результат: "геймер Вася" с многочисленными неизлечимыми ожогами (не надо ляля про то, что он увернулся - в кольчуге, со сгоревшим щитом и тяжеленным мечом) отправлен, минуя крематорий, в урну. Дракон с сильнейшим ожогом внутренних органов и полости рта издох на радость детворе и принцессе, а затем под горестный вой экологов и лесников был съеден в качестве хорошо прожаренной отбивной.

Стоп ситуация!

Постулат второй: не во всех играх уместна реалистичность. Спорить о том, какими тактико-техническими характеристиками обладает ковер-самолет можно. Только давайте уважем это с двигательной схемой, материалами, абрисом корпуса... Ерунда получается. С другой стороны, если не одергивать разработчиков – баланс игры нарушится. Ведь в погоне за более экзотическим оружием рождаются порой немыслимые шедевры. Вы когда-нибудь задумывались с точки зрения реалистичности о том, что такое "двуручный боевой меч, атака +6, повреждение 4d6 + 3, дополнительные 6-15 очков повреждения электричеством"? Объясняю: берем меч, приделываем к нему небольшой разрядник, заземление, рукоятку резиной обтягиваем, батарейки опять же в ближайшем городе закупать надо. Представляете, что будет, если в поединке с толпой орков вдруг кончится батарейка?! Реалистично? Нет! А зачем нам в такой игре реалистичность? А затем, чтобы прописать основные законы физики и взаимодействия с окружающим миром. Как двери открывать, сколько повреждения получаешь при падении, насколько далеко и точно стреляешь.



На этом реалистичность делает нам ручкой. И это правильно, товарищи! Есть игры “с ограниченной реалистичностью”, и сюда следует прежде всего отнести ролевики, квесты и определенные виды стратегических игр. Реалистичность в ролевиках и большинстве стратегий – это формула “Да, но...”. Ее должно быть достаточно, чтобы завлечь игрока в мир, помочь ему сориентироваться в пространстве игры, после чего можно хоть сапоги-скороходы на паровой тяге вводить – человек уже на крючке. Вероятно потому, что реалистичность присутствует в хорошей пропорции (примерно 40/60) в таких ролевых монстрах, как Fallout, Wizardry, Might & Magic, мы и сидим на крючке, даже в случаях с не совсем удачными продолжениями.

Реалистичность в симуляторах – другое дело. Она – суть, кость, основа жанра. Однако следует признать и тот факт, что полная реалистичность в симуляторе – миф. Проведем эксперимент:

“Геймер Вася” натянул противоперегрузочный костюм, надел шлем, влез в кабину и уверенно взлетел. На десятой минуте полета он понял, что летит не туда, развернулся, полетел обратно. Все это время самолет шел на форсаже. Выполнив лихую мертвую петлю, Вася наконец-то увидел на экране радара врага. Запустил ракету. Сбил. Орел, герой! ВВОДИМ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ: по возвращении на базу был посажен на губу с последующей передачей правил ориентирования в воздухе. Еще два месяца его не подпускали к самолетам. Симулятор гауптвахты – сплошная романтика, если вы ее в состоянии оценить.

Стоп ситуация!

Чтобы сохранить атмосферу и интерес в симуляторах, реалистичность регулируется по формуле “Да, почти”. Большая часть игрового процесса реалистична, однако это не работа, за которую платят “гробовые” и выдают паек. Регуляция степени реалистичности – великое изобретение. Боишься приземляться – и не надо! Не хочешь, чтобы двигатель в Миг-29 останавливался, – пожалуйста. Хочешь 80% реализма - бери, только вот когда твое серое вещество размажет по бетонке ВПП, не обижайся - сам выбрал. И ведь играют! И будут играть, потому что в симуляторе так и должно быть. Только вот похожесть на жизнь не является жизнью. Прошу прощения, а если во время воздушного боя в туалет захочется? Как было сказано в одной глупой американской книжке: “Об этом курсантам летных училищ никто не рассказывал”. А ворчливый техник, а катапультирование, при котором кресло не выходит, парашют не раскрывается, колени отбиваются и т.д.? А плен?! Кстати, в F-117 (потомок Microprose'овского F-19) в плен брали. Помните заголовок “Красной звезды” с нашей фотографией?

Впрочем, хватит симы мучить. Ведь согласитесь, что грех не попинать всенародно любимые 3D–бродилки. Итак: реалистичности плеяды игр от Вульфа до Дельты 3 посвящается.

“Геймер Вася” стоит перед провалом, в глубине которого вращается вентилятор. Его мужественное лицо излучает готовность наказать подлых строггов. Где-то там, в глубине рудников, нужно найти проход к секретной базе врага. Вася по привычке загоняет здоровье до максимума, прыгает... Не хочу реалистичности. Васю жалко. А вообще... его тело успешно проскальзывает между огромными лопастями, однако голова... застревает и отделяется от туловища. Героический “Quaker без головы” летит вниз вместе с оставшимися 119 единицами здоровья.

Стоп ситуация!

Ах, где вы, палатки первой Delta Force, потерялись в глубине времен? Хорошая броневая сталь вместо брезента. Ну, взрываются они во второй и что? А в третьей в Ghost town так вообще житья нет – деревянные домишки. Реалистичность хороша в меру. Тем более что возможность записи во время боя... Именно поэтому первая Дельта пришлась мне по душе, хотя, с другой стороны, в третьей без сейвов нельзя - стреляют. Да, модель повреждений слабовата, зато более реалистична, чем в Quake. Вообще реалистичность тут, на мой взгляд, разумнее заменить простой логичностью. Чуть больше логики и все в норме. Формула реалистичности: “Да, но это же не по-настоящему!”. И потом, как ни странно, сюжет в таких играх очень важен. Именно он объясняет нам, почему герой в состоянии таскать стокилограммовую ракетницу. А он крутой десантник! Два метра ростом и в спецкостюме с мускульными усилителями! Степень реализма в экшен-играх зависит от глубины проработки сюжета и степени отождествления, слияния, если хотите, игрока со своим героем (и татуировка “Stroggos: I was there”). Впрочем, прыгать с трехсотметровой скалы не стоит даже супергерою. Может выйти супершмяк. Реалистичность в таких играх нужна для того, чтобы создавать иллюзию реальности – игру, а не жизнь. Потому “Вася” просто проскочит мимо лопастей, враг будет разбит, победа будет за нами. Потому что цель игры – развлекать, а не уничтожать врагов. Для этого есть реальность.

Ну и на сладкое займемся квестами. А впрочем, что ими заниматься. И так все ясно: реалистичность в квесте – главный принцип, иначе для простого человека он становится непроходимым. Однако странная она какая-то. Формула: “Да, но вверх ногами и не везде”. Ведь прохождение квеста часто зависит не от наших умственных способностей, а от умения мыслить так же, как и разработчики, повторить их путь, скопировать логику. Знаете, как это называется? Конгениальность. Да, квест без реалистичности не пройти, потому что наш разум привык действовать “по аналогии”, на основе предыдущего опыта. Мы сравниваем ситуацию с нашим личным опытом, включаем креативное мышление, снова сравниваем. И если реальный опыт содержит похожую ситуацию, то находим решение. А если наш опыт отличается от опыта разработчиков? Впрочем, “если” тут лишнее. Наш опыт будет отличаться. Если это случается – читаем гайды, прохождения, звоним друзьям. А решение-то вот оно – рядышком, просто для нас оно не реалистично по своей природе. Мы так никогда не действовали или не можем себе это представить: для нас это – не реалистичное решение. Васю трогать для примера будем? А придется.

Небольшая комната, в которой стоит компьютер. “Вася” бьется головой о монитор: последние 48 часов он пытался пройти очередной эпизод квеста “Миссис Хадсон спасает галактику от доктора Ватсона”. У него не получилось. Потому что, по мнению создателей игры, их квест “чрезвычайно реалистичен и логичен”. Выключают электричество. Вася счастливо сползает со стула.

Стоп ситуация!

А ведь все отчего? Оттого что мы слишком многого хотим от игр. Как это по-русски: слишком много кушали. Мы хотим свободы передвижений, свободы действий, свободы диалогов, свободы того, сего. Короче говоря, свободу честным попугаям!

Информация к размышлению: СВОБОДА

Я птица вольная: куда хочу – туда лечу.

Одурманенная ворона из м/ф про домовенка Кузю.

Свободен ли человек в игре? А свободен ли он в жизни? Сколько раз мы возмущенно ворчали, что, мол, нечестно, мы бы тут в обход пошли. Но давайте посмотрим на эту проблему со стороны разработчика. Каждая возможность должна быть продумана и просчитана так, чтобы доставить играющему наибольшее удовольствие. Следовательно, необходимо предусмотреть очень многое. Помните, как в некоторых сценариях в тех же Героях мы находили не учтенные авторами



и тестерами обходные лазейки? В хорошо продуманной игре (сценарии) нет места таким лазейкам! Значит, в них нет и свободы? Позволительны только те неожиданности, которые изначально задуманы авторами. Человек только идет по обозначенному вешками пути. Или, в крайнем случае, по карте, детали которой также продуманы заранее. Или в стратегии не играли, свободолюбивые вы наши? Каждая стратегия – определенный свод правил. Кто куда ходит, кто как стреляет... Свобода тут не анархия и произвол, а возможность выбора из предоставленных вариантов. И мы говорим про такие продукты "качественно продуманные". Да и в жизни все именно на этом и основано. Есть вариант "А", есть вариант "Б" – выбирай. А полная и неограниченная вольница – миф. Давление внешних обстоятельств, классическое оправдание "так получилось"... Так не хватит ли терзать разработчиков требованиями большей свободы? Пусть лучше фантазируют, придумывают "несвободных" сюжетных развилок побольше.

Мы хотим реализма, реалистичности, реальности? А понимаем ли мы, что за этим стоит и как за такие игры придется расплачиваться? "Реальные игры" – парадокс. Это и есть те самые забавы, которые влияют на нашу жизнь. Вы хотите, чтобы проигрыш в преферанс, равно как и выигрыш автоматически записывались на ваш банковский счет? Главное правило этого мира – "за ошибки надо платить". Как в хороших ролевиках: если ваш герой погибает, каким бы добрым и благородным он ни был – он погибает! И все приходится начинать с нуля. Плата за реализм должна быть адекватной. Но это значит, что противник тоже реален. И его проигрыш порождает злобу, зависть, желание переиграть. Каждый хочет быть среди победителей, только из двух играющих - один выигравший и один проигравший. Среди ста играющих – один победитель и 99 проигравших. А среди тысячи? Конечно, мы не уязвимы, мы убивали всех монстров в Квейке, герои Старкрафта и Age of Wonders, орки и гномы дрожат при звуках нашего имени. Только настоящему миру это не важно. В реальности подобные успехи просто не ценятся, так как их важность не разделяется большинством людей. И поэтому, если мы проигрываем в реальной игре, мы делаем это в реальности. Это – нерушимое правило, иначе играть в реальности станет неинтересно. Стимула не хватит. Хорошо, что компьютерные игры такие неправильные. Благодаря этому мы получаем радость и удовольствие. Они дарят нам победу и не требуют взамен большого риска. Безопасные игры. С разумной степенью свободы... Да, забыл предупредить, каждый из вас был свободен не читать эту статью. Был.

Улица. По улице идет автор. Угол дома. За углом стоит "геймер Вася" с бо-о-ольшо-о-ой дубиной (+20 к силе, + 35 к damage). Только он не знает, что автор не жалует реалистичность и давно уже повторяет про себя IDDQD...

P.S. *За редкостный гуманизм данного текста я благодарен своей alma mater – ДВГМА имени адмирала Г.И. Невельского.*

Старшина Степанов



Fallout:
Хроника одного приключения

"Хроники одного приключения" были написаны, как своеобразное дополнение к прохождению Fallout (сами посчитайте сколько лет этому произведению - прим. вып. редактора)

Еще с утра у меня было нехорошее предчувствие. И, надо сказать, оно полностью оправдалось. В микроволновой печи редакции сгорели последние котлеты, превратившись, как кто-то заметил, в "угольки по-киевски", к сожалению, совершенно несъедобные. Главный редактор, понимая всю трагичность ситуации, пригласил меня в свой кабинет.

- Ты сам видишь, что произошло. Мы долго не продержимся. Кто-то должен спасти нас всех. Мы тут посовещались, и я решил: этим кем-то будешь ты...

Я попытался было вставить что-нибудь, чтобы отвертеться от явно провального задания, но Главный продолжал:

- По агентурным сведениям, наше положение может спасти G.E.C.K., какое-то хитрое устройство, по слухам, производящее еду в огромных количествах. Найти его можно в параллельной вселенной "Fallout". Правда, хочу сразу сказать, что есть одна сложность: надо будет найти не один, а два комплекта G.E.C.K., один из которых надо отдать старейшине деревни Арройо, куда ты и направляешься...



Я стал тихо сползать со стула, надеясь каким-нибудь образом исчезнуть из кабинета, но было поздно: Главный нажал Enter на своем компьютере, и пространство вокруг меня стало искажаться, все стремительнее закручиваясь в спираль...

* * *

Очнулся я на краю какой-то деревни в довольно пустынной, каменистой местности перед входом в странного вида сооружение, высеченное в скале. Из одежды на мне были какие-то дурацкие кожаные штаны, а в руках - еще более дурацкое тупое копье. И с этим меня посылают на ответственное задание?! Даже без BFG?! Да они там что... Моему возмущению не было предела, когда я вошел в прохладу каменного сооружения (босиком, между прочим)... А когда вышел, весь искусанный жуткими гигантскими муравьями и скорпионами, я просто кипел от ярости, громко матерясь и сыпля проклятиями.

Загородив выходную дверь, стоял какой-то жлобистого вида субъект, который, увидев меня, широко улыбнулся во все свои десять зубов и попытался объяснить, что для завершения испытания мне необходимо победить его в кулачном бою. Я побагровел, издал глухое рычание и сломал копье об колено.

- Какой кулачный бой?! Какое испытание?! Да я тебя сейчас...

Субъект побледнел, перестал улыбаться и начал что-то лепетать о том, что он понимает мою точку зрения, что трудно планировать бой, не зная сильных и слабых сторон, что есть опасность для выполнения квеста, что... Не договорив, он кинулся наутек. Я вышел из этого "Диснейленда" и, наверное, часа два не мог успокоиться.

Наконец меня привели в палатку к старейшине, которая подняла глаза от какого-то манускрипта, скептически оглядела мои изодранные после испытания штаны и молвила:

- Ну что же, будем считать, что тест ты прошел и, возможно, тебе повезет, ты останешься жив и принесешь нам G.E.C.K. Теперь ты... - старейшина глянула в манускрипт и сделала пометку, – избранный №28 (я сглотнул). Распишись здесь, здесь и здесь, получи в складской палатке униформу, ноутбук и ступай с Богом.

Старейшина снова погрузилась в чтение, давая понять, что аудиенция закончена. Поболтав немного с местным шаманом и отведав глюко-колы, я пересек подвесной мостик и шагнул навстречу неизвестности. В трезвом состоянии я бы ни за что такого не сделал.

Мне повезло, и до первого городка с названием Кламат я добрался без приключений. В городке висел стойкий запах сивухи и всеобщего пофигизма. Я понял, что G.E.C.K. тут не может быть по определению (его бы просто пропили), но решил задержаться ненадолго, чтобы загасить как-то последствия глюко-колы. Случай предоставился очень быстро: какой-то забулдыга попросил меня за 50 монет сходить в его хибару, чтобы подкинуть дров в топку самогонного аппарата. Я с радостью согласился. Добравшись до сарая, я обнаружил, что он окружен какими-то огромными ящерицами, которые расхаживали вокруг строения на задних лапах довольно забавной походкой. Ноздри зверюг усиленно втягивали воздух, и вели они себя как-то нервно. Я почти добрался до сарая, когда одна из них обратила на меня внимание и пошла в атаку. Два прыжка - и я рванул на себя дверь постройки. Мне навстречу ударил крепкий запах первача. Твари, окружавшие хибару, словно взбесились и с диким визгом кинулись за мной. Я еле успел закрыть за собой дверь, подпереть ее изнутри стулом и перевести дух. Снаружи дверь стали яростно царапать и грызть. Трудно было даже предположить, сколько она продержится. Я понял, что оказался в ловушке, и стал соображать, что бы придумать до того, когда эти ящерицы ворвутся внутрь. Чисто автоматически я подбросил дров в топку самогонного аппарата, и буквально через минуту в огромный бидон из змеевика потекла прозрачная жидкость. Окна хибары запотели, а зверюги стали ломиться просто с какой-то необузданной яростью. Тут до меня и дошло... Попойка была знатная. Вместе с геко (а именно так звали этих животин) мы уничтожили все запасы спиртного. Ящерицы "ухрюкались" до невменяемого состояния и временно перешли на четыре конечности (те из них, которые могли сделать хотя бы это). Удобно расположившись на лужайке под южным звездным небом и используя одного мертвецки пьяного геко как подушку, я, уже засыпая, подумал, что все не так уж и плохо.

Покинув добрый город Кламат, отважный искатель еды отправился на юго-восток, в Дэн, где, по слухам, обитает торговец по имени Вик, который вроде бы может помочь.

Город мне сразу не понравился. Если Кламат пропах самогоном, то в Дэне пахло криминалом. Я крепче сжал однозарядное ружьишко, которое раздобыл еще в Кламате, и вошел в город. Впрочем, кое-что мне в Дэне все-таки понравилось. На местной свалке стоял почти целый Крисалис Хайвэймен. Не шестисотый "Мерс", конечно, но в моих условиях, когда приходится пешком пересекать огромные расстояния в пустыне, самое оно. Я узнал, что в этой колымаге не хватает какого-то важного устройства.

Если бы я нашел его, хозяин уступил Хайвэймен за некую сумму. Я решил, что эта машина, сколько бы она ни стоила, будет моей.

Вика я нашел под замком в гильдии рабовладельцев, руководимой неким Мертцгером. Перестрелять всю эту банду я не рискнул, а тысячи монет, чтобы выкупить торговца, не было; оставался один выход. Мертцгер имел пристрастие к собиранию всяческих технических устройств (кстати, именно из-за одного из них Вик и стал пленником), и я предложил



ему сыграть в карты. Когда рабовладелец увидел мой ноутбук, его глаза загорелись и Мертцгер, не раздумывая, согласился, назначив встречу в местном казино через час.

Выйдя из гильдии, я услышал чей-то глубокий вздох. Обернулся, но никого рядом не было. Кто-то вздохнул еще раз - звук исходил из моего (пока) ноутбука.

- Эй, это ты что ли там вздыхаешь? – спросил я, вытаскивая мини-компьютер из рюкзака.

- С тобой тут зарыдаешь, – вздохнув еще раз, саркастически ответил комп. – Вот "повезло" мне! Это же надо, сопровождать в путешествиях самого Первого, того самого героя, спасителя мира, чтобы потом пролежать восемьдесят лет и достаться пьянице и моту! Тьфу! Когда ты "гудел" с ящерицами в обнимку, я молчал, но теперь, когда ты собираешься проиграть меня в карты, я не стерпел.



Я опешил. Мало того, что у меня ноутбук, обладающий собственным интеллектом, да еще это тот самый комп, который принадлежал легендарному герою! Теперь возможность проиграть в карты такую, как оказалось, ценность меня просто напугала. Отступать было уже поздно, и ничего не оставалось, как уговорить комп пойти на "не слишком благородный", как он выразился, поступок. Во время игры с Мертцгером я положил ноутбук рядом на столе так, чтобы микрокамера компьютера могла видеть карты моего оппонента. В моем ухе был мини-наушник, почти невидимый для посторонних наблюдателей...

Мертцгер проиграл сначала все свои деньги, затем Вика, затем все вооружение гильдии, затем всех своих рабов и, наконец, саму гильдию работорговцев со всем движимым и недвижимым имуществом.

Компьютер молчал полдня. Потом он сказал, что ему стыдно быть втянутым в эту авантюру, и лишь освобожденный таким своеобразным способом Вик сумел убедить его, что это был единственный мирный способ распустить гильдию и освободить рабов.

До следующего поселения мы добрались уже втроем, считая компьютер полноценным членом команды. Да и вообще, комп здорово скрашивал часы утомительного пути через горы и пустоши рассказами о Первом герое, о его приключениях, очевидцем которых он был.

В Модоке, а именно так называлось очередное поселение, мы с Виком отведали фирменное блюдо местной таверны – огромный омлет, приготовленный Розой, хозяйкой заведения. ПИП-бой (имя компа) взял маленький кусочек блюда для биологического анализа, пощелкивал и долго молчал. С омлетом было покончено, и я поинтересовался у компьютера результатом анализа. ПИП-бой еще раз щелкнул и пустился в какие-то пространные объяснения о взаимозаменяемости всех биологических компонентов и прочей ерунде. Поняв, что лучше не уточнять происхождение фирменного блюда Розы, я решил помочь в поисках каких-то редких золотых часов, принадлежащих владельцу таверны. Привели поиски к глубокой выгребной яме. Если уж мараться, то хотя бы одному, решил я и, оставив Вика в таверне, полез на дно зловонной ямы, оказавшейся небольшой пещерой с ответвлением, заваленным камнями. Подумав, что динамитная шашка справится с завалом, установил таймер, отбежал в противоположный конец пещеры и, дыша через раз (уж очень запах был сильный), стал дожидаться взрыва. ПИП-бой хмыкнул.

- Да? – спросил я компьютер.
- Ты установил взрывчатку?
- Ну да.
- А запах метана чувствуешь?
- Да, а что? Ох!

Я кинулся к лестнице и почти успел. Взрывной волной меня подбросило, и я шлепнулся на травку. Поднявшись, я увидел жуткую картину: биологическая субстанция (назовем это так) из выгребной ямы, благодаря взрыву, разлетелась и накрыла пол-Модока. Особенно досталось таверне, где хозяйничала Роза. Даже с приличного расстояния были слышны ее гневные вопли. Быстро спустившись вниз и грохнув по дороге огромную крысу, я нашел часы и выбрался наружу, где меня поджидал Вик.

- Босс, думаю, нам не стоит здесь больше задерживаться, – тихо произнес мой напарник, опасливо озираясь. Отдав часы, мы спешно покинули Модок, пока жители не поняли, кто так удобрил их поселение.

Во время одной из ночевок, когда мы разбили палатку в пустыне, мне приснился кошмарный сон. А может, это был и не сон вовсе. Мне привиделся шаман из Арройо, почему-то с лицом Главного редактора, который взывал:

- Избранный, избранный №28! Слышишь ли ты меня? Нашел ли ты G.E.C.K.? Очень кушать хочется. Поспеши! Поспеши!

Я проснулся в холодном поту и не мог заснуть до утра.

Волт Сити встретил нас большим забором и еще большей бюрократией. Что бы я делал без ПИП-боя! С его помощью я наплел что-то начальнику таможни и получил однодневный пропуск во внутренний город совершенно бесплатно. Потом была аудиенция у Первого Гражданина Волт Сити, какой-то напыщенной бюрократки, изображавшей из себя страшно занятую особу.

Мне, правда, удалось сбить с нее спесь, сказав между прочим, что я представляю один *очень* влиятельный игровой журнал. Это произвело на Первого Гражданина сильное впечатление: начальница выскочила из-за своего стола, распорядилась принести кофе, подвинула мне кресло и принялась всячески расхваливать город, процветающий под ее мудрым руководством и т.д. Только две проблемы омрачают счастливую жизнь горожан: это бандиты, рыскающие поблизости, и ядерный реактор в городке на севере от Волт Сити, из-за неквалифицированного обслуживания загрязняющий выбросами все вокруг. Сидя в уютном кресле и попивая ароматный кофе, я, находясь в добром расположении, вызвался помочь.

Начальница обрадовалась и, провожая, пообещала, что сделает меня почетным гражданином Волт Сити.

До Гекко, а именно так назывался город, где находился ядерный реактор, мы добрались к вечеру. Счетчик Гейгера весело потрескивал, какие-то жуткие субъекты, лишь отдаленно напоминающие людей, неуклюже перемещались в темноте. Многим из них фонарик был не нужен, так как они излучали мягкое зеленоватое свечение. Но самое плохое было то, что в местном баре давали такое мерзкое пойло!

Результатом моего нахождения в Гекко стал починенный реактор, нахождение необходимого устройства для автомобиля и новый компаньон – старичок-мутант Ленни, который был рад составить компанию в качестве доктора. За это я получил звание почетного гражданина Волт Сити и допуск внутрь хранилища. Первый Гражданин поинтересовалась возможностью размещения рекламы в журнале на льготных условиях, и я оставил ей визитку, пообещав замолвить словечко перед главредом.

Попав наконец в бункер Vault 8, я поспешил на третий уровень к центральному компьютеру. Присоединив разъемом ПИП-бой, я дал тому полную свободу. Может быть, зря. После того, как ПИП-бой выудил местоположение Vault 15, центральный компьютер выдал на экран, что данная модель ноутбука давно устарела, что операционная система не соответствует принятым стандартам и поэтому софт ПИП-боя необходимо переинсталлировать.

ПИП-бой скрипнул диском и в отместку установил центральному компу Windows95. Тот тут же выдал сообщение, что работу следует начать с кнопки "Старт" и завис. Ужаснувшись происшедшему, я рявкнул на ПИП-боя, потребовав



восстановить в изначальном виде.

- Ни за что! Ни за какой апгрейд! Операционная система у меня, видите ли, устарела! Не сумев переубедить ПИП-бой, я поспешил к воротам. Уже покидая город, увидел, как лазерные турели, охранявшие периметр Волт Сити, открыли беспорядочную пальбу по стаду брам, пасшихся неподалеку. Вокруг турелей бегали техники с гаечными ключами и страшно матерились.

Мы снова взяли направление на Ден, где стоял, дожидаясь нас, прекрасный Хайвэймен. Не успели пройти первый холм, скрывший от нас Волт Сити, как увидели браму, убежавшую из-под обстрела. Бедная двухголовая скотина пряталась в какой-то расщелине и жалобно мычала, прося защиты. Я угостил животинку сахаром и попутно получил в свое распоряжение транспортное средство. Решив слегка его модернизировать, я установил между головами брамы базуку. В результате мы получили самоходное орудие, сочетающее в себе качества боевой машины пехоты (нам как раз хватило места на широкой спине животного) и, к тому же, дающее молоко! Скорость, конечно, была та еще, но обслуживание минимальное и энергобатареи опять-таки не требуются. В общем, я уже стал сомневаться в необходимости приобретения Хайвэймена. А случившееся вскоре событие лишь укрепило меня в этой мысли.

Мы пересекали гористую местность и, убаюканные мерным покачиванием шагающей брамы, задремали на теплой спине. Нас разбудило тревожное мычание доброго животного, и вовремя: на холмике стояли три странные фигуры, облаченные в какие-то темные доспехи. Базука была заряжена взрывной ракетой, ствол смотрел как раз куда надо, и я нажал на спуск. Гавкнул выстрел, и ракета, оставляя дымный след и громко шипя, полетела в сторону врага. Рванула она точно между двумя фигурами, разметав их в разные стороны. Единственный оставшийся в живых субъект поднял ствол пулемета и... поскользнулся.

ПИП-бой шепнул мне, что наш "оппонент критически промахнулся и потерял следующий ход".

- Правда?! – обрадованный, я соскочил с брамы, схватил аэрозольные баллончики с красками и кинулся к неподвижно стоящей фигуре.

- Ну и уродина! – поморщился Вик, тоже подойдя поближе.

Я же, не теряя времени, принялся раскрашивать одетого в улучшенную энерго-броню солдата во все цвета радуги. Закончив "живописное произведение", оглядел плоды своей работы, добавил последний штрих и, удовлетворенный, поставил внизу автограф.

- Пикассо! – восторженно прокомментировал со спины брамы Ленни.

Я вздохнул и расстался с "произведением искусства", мощным пинком отправив его за край экрана. На том, собственно, бой и закончился. Из доспехов, снятых с двух взорванных из базуки солдат, Вик сумел собрать одни, вполне нормальные. Надев их, я почувствовал себя, как в танке. Правда, брама, и так напуганная выстрелом базуки, стала опасливо коситься на меня. Доспехи действительно выглядели довольно зловеще, и, чтобы не пугать нашу "самоходку", я надевал их только во время стычек.

Мы приняли окончательное решение отказаться от покупки автомобиля и остановились, размышляя, как бы нам добраться до Vault15. Тут меня осенило. Я обратился к ПИП-бою:

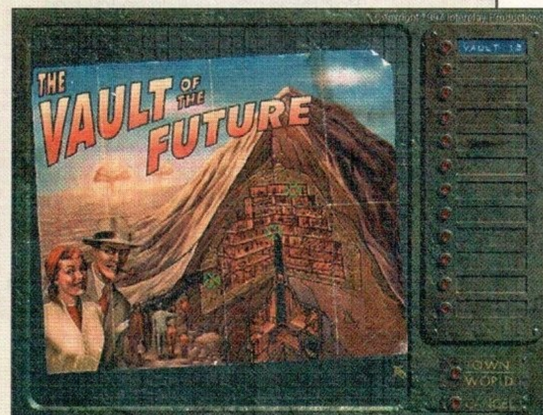
- Ты ведь путешествовал с тем легендарным героем?

- Да. Мне выпала великая честь сопровождать его в путешествиях, – восторженно ответил комп.

- Значит, ты был в Vault15 и ты должен знать, где находится Vault13!

- Ну... в общем... Это будет нечестно! Это не достойно дела Великого Героя!

В конце концов, мы уломали ПИП-



бой, и тот, глубоко вздохнув и произнеся: "О времена! О нравы!", высветил на карте зеленый кружок искомого места. Мы повернули браму и крейсерской скоростью двинули на юг. Следующей ночью у меня снова было видение. Опять появилась голова шамана (или Главного редактора?) и принялась взывать:

- Избранный! Избранный №28! Слышишь ли ты меня? У нас кончился даже кофе! Мы перешли на сухари. Поторопись! Поторопись...

Вик придумал одно усовершенствование для моих доспехов: он установил за стеклами шлема красные лампочки. Как он объяснил, это новшество служит для того, чтобы глаза быстрее привыкали к темноте, так как известно, что красный свет этому помогает. Но изобретение Ви-



ка имело и еще один эффект. Както ночью на нас попыталась напасть банда грабителей. Я впервые включил лампочки в шлеме и повернулся в сторону нападавших. Результат был неожиданный: раздался душераздирающий визг и, побросав вооружение, бандиты в панике разбежались. Ленни посмотрел на меня и выронил пистолет.

- Вот такая рожа ночью приснится, – проворчал Вик, - проснешься заикой.

Мы побывали в Ново-Калифорнийской республике, президент которой попросила достать какую-то важную деталь для компьютера. Как она объяснила, для оптимизации расчетов. Искомая вещь должна быть в Vault-15. Сделав небольшой вояж туда и разогнав окрестную банду (применив психическую атаку "Глаза Демона", как назвал ее Вик), мы нашли деталь в одном из шкафчиков. ПИП-бой, разглядев ее получше, передразнил президента НКР:

"Для оптимизации расчетов!" Ага, конечно... Это "GeForce-10", графический ускоритель. И чем только начальство занимается...

Получив чипсет, президентша сильно обрадовалась и тут же, вставив его в компьютер, поспешила выпроводить нас за дверь. Уже уходя, мы услышали, как за дверью высокой начальницы раздались знакомый грохот шотгана и рев монстров из Duke Nukem 8.1/2.

Еще один день пути - и мы добрались до легендарного Vault13. Уже было темно, когда мы вошли в пещеру, где был вход в то место, где должен быть G.E.C.K. На пульте перед массивной заслонкой я повернул тумблер, и, загудев сервомеханизмом, тяжелая заглушка отошла в сторону, открыв... Прямо передо мной, лицом к лицу (или скорее мордой к морде, так как я был в шлеме), сидело огромное рогатое и зубастое чудовище. Секундная пауза и наши вопли слились в один. Я отпрянул от входа, а чудовище кинулось в противоположную сторону, по коридору внутрь Vault. Немного отдышавшись и придя в себя, я смог, наконец, сообразить, что монстр испугался не меньше, и, выключив красную подсветку и сняв шлем, решил вступить в контакт. Смертельный Коготь (так звали чудовище) сидел в холле с лифтом и глотал валерьянку.



К счастью, с тварями, заселившими убежище, удалось найти общий язык, особенно после того, как Вик при помощи ПИП-боя починил центральный компьютер Vault13. Грютар, а именно так звали монстра, с которым мы познакомились, дружески хлопал меня по плечу своей тяжелой лапой и пытался убедить, что он вовсе не испугался, а лишь "отошел на запасную позицию".

После посиделок мне в дар принесли G.E.C.K.! Теперь нам оставалось найти второе устройство, и миссия будет завершена. Посоветовавшись, мы направили браму к побережью.

* * *

Через пару дней мы увидели, как на северо-западе взлетают какие-то странные аппараты, похожие на вертолеты. А еще через день вышли на топливозаправку, где нас встретил какой-то тип в балахоне. На наш вопрос он ответил, что видеть не видел никаких вертолетов и, кроме его станции, здесь ничего нет. Сам стал отходить куда-то в тень, засовывая руку в карман. Я нахмурился и крикнул незнакомцу: "Эй, постой-ка!..". Через минуту я вернулся к напарникам,



держа в руках небольшой цветок.

- Махнул по бартеру.

- ?

- Выменял вот этот цветок на динамитную шашку.

- ?!

- С включенным таймером – тихо добавил я, нюхая прекрасный аромат полевого цветка. Сзади грохнул взрыв.

Имея такие же доспехи, как и у солдат базы, не составило большого труда проникнуть туда. Меня "тормознул" сержант, начав орать, чтобы я не расхаживал без дела, а отправлялся на пост. Поставив меня охранять вертолет, сержант удалился. Я, глотнув пива, пошел осматривать базу дальше. Завернув за ангар, опять напоролся на сержанта. Тот разорался пуще прежнего, брызгая слюной даже через фильтр шлема, и я снова оказался на посту.

Хлебнув пива еще раз, я пошел в другую сторону и снова встретил сержанта. Тот громко задышал, набрал полную грудь воздуха, и из-за его крика у находившейся рядом охранной турели случился "critical functional error". Я снова оказался на посту. Сержант ушел, наконец, в каптерку, ругаясь, что дисциплины у этих новобранцев нет никакой. Я шмыгнул на подъемник и спустился на нижний уровень, где находились лаборатории и управление. Добравшись до центрального компьютера базы Наварро, я уговорил одного из техников дать мне код доступа, чтобы "початиться". Изучив файлы Анклава, я ужаснулся планам этой организации уничтожить все население выжившей Земли, чтобы основать цивилизацию избранных... Я понял, что должен добраться до логова этих мерзавцев и остановить их. Ну а пока надо как-то нейтрализовать базу Наварро. Незаметно подсоединив ПИП-бой, дал команду сделать центральный компьютер Quake-сервером. Последствия не заставили себя долго ждать: уже через двадцать минут все компьютеры базы были заняты охраной и техниками. Начался большой dethmatch! Сержант Дрилл перешел на ультразвуковой визг, но дисциплину восстановить так и не сумел. В конце концов, отодвинув от ближайшей консоли рядового, со словами "Смотрите как надо, салаги!" сам ринулся зарабатывать фраги.

С базы можно было выносить все, кроме компьютеров. Покопавшись по ящикам и шкафам, я нашел кучу полезного снаряжения, какой-то странный магнитный ключ и чертежи вертолета. Нагрузив все это на браму, мы двинулись вдоль побережья на юг, вдыхая свежий морской бриз и с умилением слушая, как кто-то безуспешно пытается по рации вызвать базу Наварро.

В Сан-Франциско мы увидели шикарный танкер, стоящий у причала и населенный какими-то панками, которые, похоже, и не подозревали, что на этой посудине можно куда-то плыть. Предложив им совместный вояж на Гавайи, мы получили в свое распоряжение плавучую громадину. Последние приготовления, и танкер отошел от причала...

* * *

И вот она, главная цитадель. Анклав! Я понял, что стоит запастись вооружением посерьезнее, и снял с брамы базуку. Напарников благоразумно оставил на танкере и, не слушая их не очень уверенные пожелания удачи, я шагнул в логово...

Есть! Я нашел второй G.E.C.K.! Теперь можно сделать какую-нибудь диверсию и сваливать отсюда. Спустившись на самый нижний уровень, увидел типа в белом халате, бирка на котором означала, что это главный инженер реактора. То, что надо! Мне не составило труда "убедить" его вырубить реактор, "аргументировав" требование базукой.

Инженер сделал это, пискнув, что через десять минут тут все взлетит на воздух.

- Ну и прекрасно, – ответил я, направляясь к причалу.

На выходе, загородив ворота, ведущие к танкеру и свободе, стоял огромный охранник, наверное, метра три с половиной высотой в тяжелых доспехах. Судя по всему, вооружен он был не рогаткой. Я понял, что боя с великаном не избежать.

Таймер отсчитывал время до взрыва...

Тут ПИП-бой высказал интересную гипотезу, что если основываться на постулате "пьяному и море по колено", то доза алкоголя должна сильно увеличить Endurance, правда, за счет Perception. Видя, какой грозный противник охраняет выход, я решил попробовать этот способ и, откупорив три фляги с номером 13, в которые я набрал самогона еще в Кламате, залпом выпил две...

Очнулся я на палубе танкера в окружении Вика, Ленни и, наверное, всей команды панков. Голова трещала и я, чуть приподнявшись, прохрипел:

- Как я здесь очутился? Стойте! А Анклав?!

- Нету больше Анклава, – сказал Вик. - Разлетелся на мелкие кусочки! Отличная работа!

- А тот огромный охранник?

- М-да, страшен ты в гневе, Босс.

Тут вмешался ПИП-бой:

- Эй, да он же ничего не помнит! Так и знал, что это будет историческая битва, и я правильно сделал, что записал ее на голодиск для потомков.

Экран ПИП-боя засветился, и я смог, наконец, увидеть, что произошло...

...Выпив две фляги самогона, с трудом сохраняя равновесие и напевая какую-то глупую песенку, я нетвердо шагнул на освещенную часть зала. Огромный воин повернулся в мою сторону и басом произнес, что как глава Службы Безопасности Фрэнк Харриган...

- Фрэнк, ик, хто?

- Фрэнк Харриган! – сказал немного опешивший великан.

- А-а. Соч-чувствую. Ик! Тяжело вам, ВОХРе. Ик! Давай вып-пьем, – я протянул Фрэнку начатую флягу. – За спецназ!

Глава Службы Безопасности разозлился, вытащил огромный плазменный пулемет.

- Ну, если не хоч-чешь за сп-п-пец-наз, давай вып-пьем за, ик, одного моего приятеля, геко. Ик! Он, правда, ящерица, но з-за-то классно изоб-бражает, ик, "лунную походку".

Фрэнк нажал на спусковой крючок. Тут меня качнуло и повело в сторону. Очередь прошла мимо, но один заряд попал во флягу, которую я держал, и разбил ее. Самогон вылился на пол.

Я удивленно посмотрел на разбитую флягу, затем на Харригана.

Пока глова Службы Безопасности пытался дрожащими руками перезарядить пулемет, я вскарабкался по нему и, достав базуку, стал яростно колотить ей по голове исполина. Погнув прочную сталь базуки (как только ракета не сдетонировала!), я вдолбил голову Фрэнка под панцирь. Затем туда же затолкал четыре упаковки пластиковой взрывчатки, включил таймер и спрыгнул вниз. Неудачно приземлившись, пополз в сторону причала и рухнул без памяти прямо на трапе, где меня подхватили друзья и втащили на танкер. Быстро отплыв, они увидели красивое зрелище - взрыв того, что было Анклавом...

- Ты супер, босс! – восторженно произнес Вик, и весь танкер разразился аплодисментами. Панки стали кричать "Алоха, алоха!".

Я сел и стал говорить, что, мол, не стоит преувеличивать мои скромные заслуги, что... Вдруг воздух вокруг меня сгустился, а когда через секунду прояснился, я обнаружил, что сижу перед Главным редактором в его кабинете.

- Ну, купил пиццу? – шеф оторвал взгляд от компьютера и потянулся. – Пора бы и перекусить чего-нибудь. Номер почти готов к печати. Прости, о каких заслугах ты говорил?

- К-какую пиццу?

- Здрасьте! А где же ты был? Ты же сам вызвался сходить в магазин.

- А как же Арройо, Анклав...

Главред лишь сокрушенно покачал головой. Я вздохнул, встал с кресла и тут краем глаза заметил, как шеф осторожно толкает ногой под стол небольшой серый чемоданчик с надписью "G.E.C.K."...



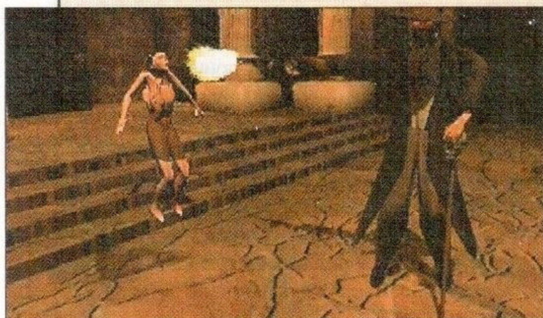


Иван "Grayswandir" Попенко

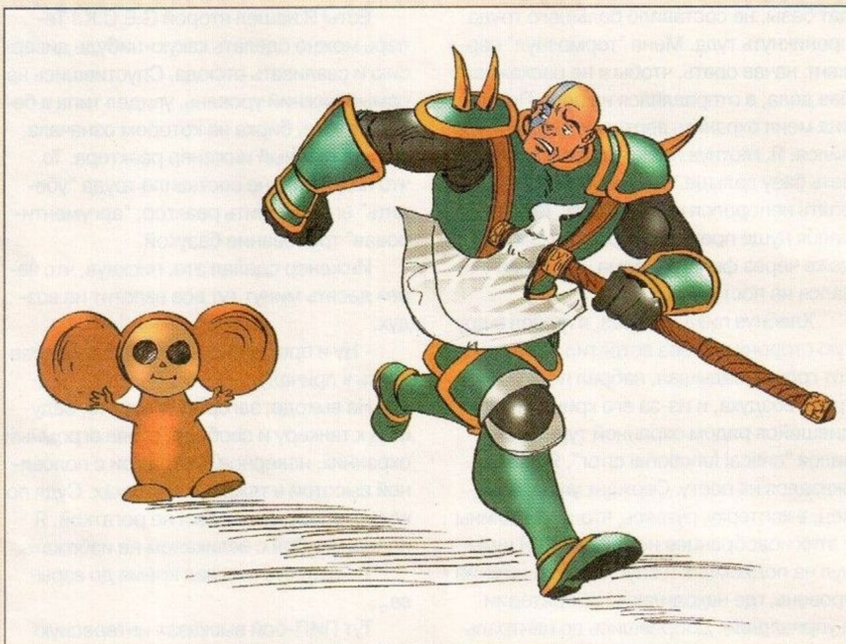
Герои и Антигерои компьютерных игр

Добро и зло. Хорошее и плохое. Герой и Антигерой. Где грань и почему? И кто определяет эту грань? Кто проводит границу между Героем и отщепенцем. Насколько правомерна эта грань? Мы попытаемся разобраться через осознание образов персонажей компьютерных игр, воплотивших в себе всю гамму человеческих деяний.

Прежде всего, коснемся двух сторон проблемы, имеющих первенствующее значение для определения облика Героя и Антигероя. Это **место** и **время**.



Blood Калеб, только что убивший Чернобога (доброе дело), расстреливает из автомата Томпсона, мирного жителя (злое дело), предложившего ему править королевством

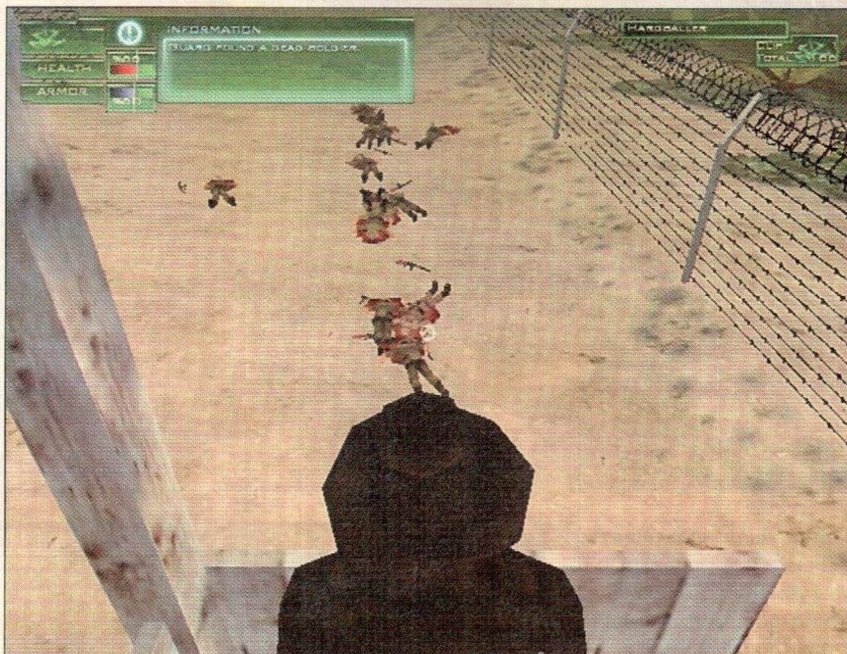


Любой Герой или Антигерой должен быть четко привязан к месту. Как правило, он является таковым лишь в определенной области, локализуемой проживанием того или иного народа. К примеру, любые РПГшные персонажи - Герои лишь для жителей деревень, которых они спасают; для всякой живности/нечисти они являются ярко выраженными Антигероями. Подобных примеров можно привести множество. Ричард Львиное Сердце вряд ли мог быть Героем для сарацин, Писарро - для инков, генерал Роммель - для английских солдат. Они Герои лишь в сознании народа, во имя которого творили подвиги. Это верно в случае, если Герой совершает свои деяния вне рамок национального пространства, соприкасаясь с враждебными его народу силами. В том случае, если Герой соотносится с ним, побеждая зло родной земли (Робин Гуд или Иванушка-дурачок), то определяющим критерием является оценка данного Героя соплеменниками - как современниками, так и потомками (здесь фактор места постепенно уступает временному фактору). Оценка эта может быть далеко не однозначной. Так эпоха рыцарства воспринимается нами как героическая. Меж тем даже не слишком внимательный анализ позволяет заметить, что рыцари менее всего были Героями, а прежде всего, насильниками, убийцами и конкистадорами наживы. Но общественное мнение той эпохи сочло их героями, и мы, не без помощи романтических образов Вальтера Скотта и компании, переняли эту традицию.



Legacy of Kain Игра предлагает нам два варианта финального ролика.
а) Каин умирает, а во всем мире распускаются цветочки и поют птички – короче, все просто отвратительно (хорошая концовка)
б) Каин не умирает, дело его тоже живет, мир покрывается мраком, люди – пища для избранных вампиров, в общем, дела идут лучше некуда (плохая концовка)





Hitmen **Ганнибал-Лектор компьютерного мира? Антисоциальный элемент или санитар общества? Благородный киллер или пальцастая братва? Эта дорожка из трупов охранников (плохое дело рук нашего Хитмена) ведет прямо к сторожевой вышке, на которой засел главный герой. Сейчас дострeляем оставшихся наемников и пойдем на второй этаж особняка к наркобарону, дабы прекратить поставки кокаина из джунглей (хорошее для нашего бизнеса дело)**

Определив роль времени и места, перейдем непосредственно к теме нашего разговора - Герои и Антигерои в компьютерных играх, а именно в жанре Action. Почему в этом жанре? Очень просто. Именно здесь наиболее заметны результаты их деятельности. Попытаемся дать анализ этих двух понятий, опираясь на образы девяти вымышленных персонажей, пятеро из которых отнесены традицией к Героям, двое - к Антигероям. Двух последних, обладающих чертами как Героя, так и Антигероя, назовем условно Бунтарями.

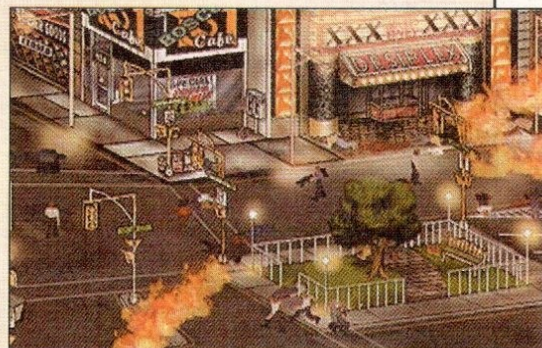
Герои.

Безусловно, величайшим Героем единодушно признается заключенный #M-1870306-ДО или просто ноль-шестой. По случайному (случайному?) стечению обстоятельств этот человек стал спасителем целой расы от иноземных захватчиков. Хотел ли он этого? Он, кто грабил и убивал на разных планетах и за которым гонялась вся Галактическая Полиция? Ответ только один – нет и еще раз нет. Однако он это сделал. Зачем? Банально, но у него не было выбора! Однако заметьте, ведь он не был дураком. Скорее наоборот, он был гением своего времени. Скрываться от правовых служб и в то же время жить на широкую ногу... Ведь это не каждому дано. Джима ди Гриза все помнят? Вот-вот, это все оттуда... Ноль-шестой, обладая пытливым и незаурядным умом, оценил ситуацию и стал выпутываться из, казалось бы, безвыходного положения, хотя другой на его месте просто бы остался на месте и безвольно опустил руки. Однако не стоит преувеличивать его заслуги. Ноль-шестой не спасал расу, ему вообще было наплевать на этих четверoруких гуманоидов. Он просто искал путь к спасению. А о том, что он кого-то там спас, было сообщено уже после его бегства с планеты. Как и то, что раса Скааржей его прокляла.

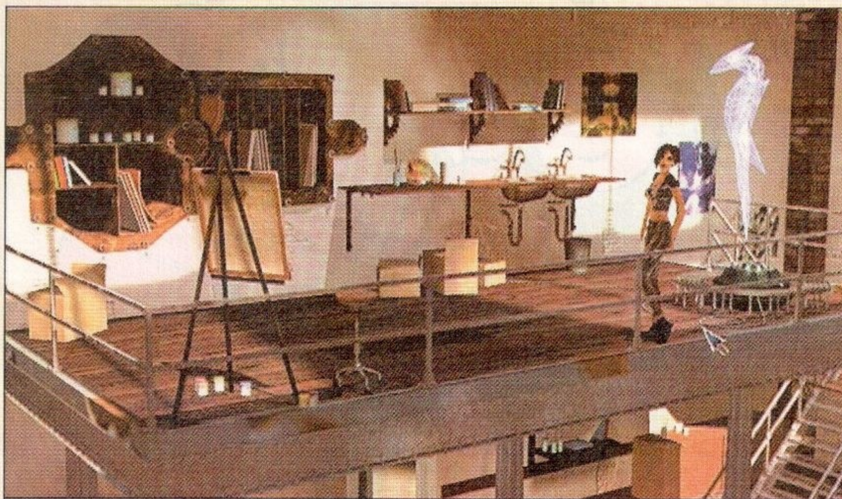
Другим Героем, взятым нами в качестве примера, является Дюк Нюкем (Duke Nukem). Это типичный Герой своего времени - кровожадный, жестокий, яростно-неукротимый, с огромными, напичканными стероидами, мускулами. Плюс ко всему еще бабник, любитель плоских шуток и тупых приколов (Your face, your ass... What's the difference?). Тут ситуация уже иная. В отличие от простого зека, который спасал себя, Дюк спасал свою планету, а именно Землю. С ним поступили вообще некрасиво. Его просто выдернули из жизни и велели спасать планету. А что ему оставалось делать? Вот он и спас. Пришлось, так сказать. И хотя этот "монстр" разрушил на своем пути много произведений искусства, разнообразного оборудования и зданий, мы все равно записываем его в Герои. Почему? А потому, что он спас Землю и от этого уже никак не отвертишься.

Героями признаются и три наиболее ярких персонажа в истории игр. Это Гордон Фримен, Морпех Mr. Wrack и Вильям Блашковиц.

Здесь можно возразить, что, дескать, в играх понятие "Герой" имеет несколько иной смысл, чем в жизни. Назначение Героя - совершать подвиги, под которыми подразумевались почти исключительно военные победы, при этом совершенно не задумываясь над мораль-



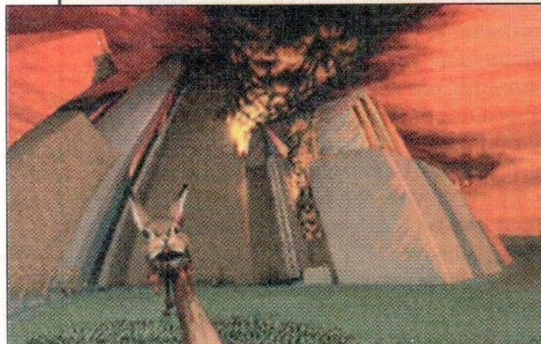
Postal **от Running With Scissors, Бегущим с Ножницами удалось сделать игру с ужасной графикой (плохо!), но с отличным геймплеем (хорошо!), но с ужасной графикой...**



The Longest Journey **Эйприл спасла мир, вернее, целых два мира (хорошее дело); попутно она обманула своего соседа, а он, как дурак, прождал ее полночи на дискотеке (плохо, но, в принципе, так ему, лопуху, и надо). F!@ing April!**



ной оценкой того, что он делает и во имя чего он это делает: ради спасения родного очага или ради наживы. И в том, и в ином случае он считался Героем.
Но вот он пытается вырваться из узких рамок, определяющих Героя, и в тот же миг превращается в Антигероя.



Doom Разве можно считать спасение мира достаточным оправданием смерти зайчика?..



Антигерои

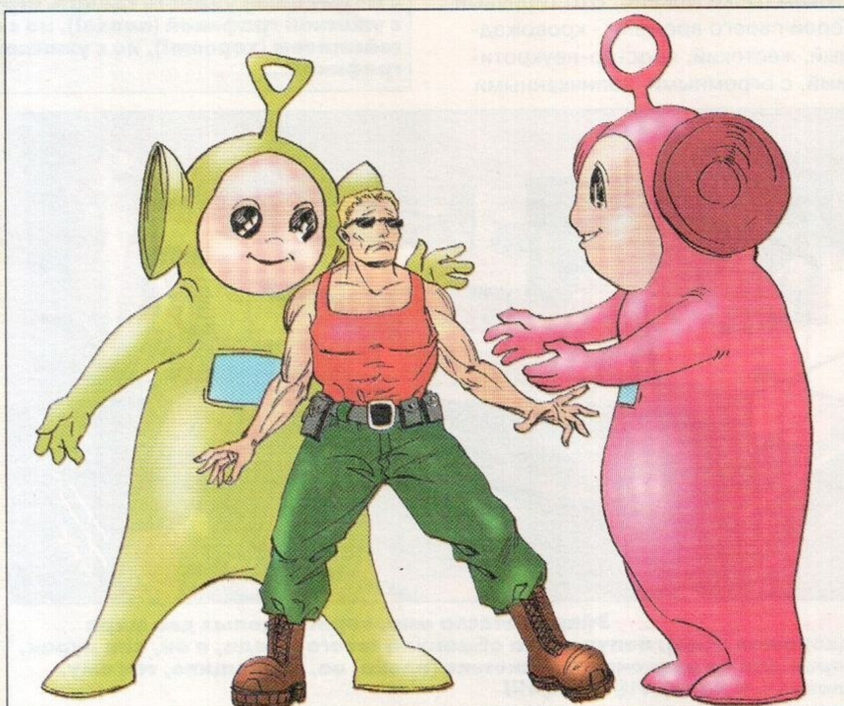
В компьютерных играх было два абсолютных Антигероя. Это параноик из Postal и Макс Дамаж (Max Damage). Что же вменяется им в вину?

Знай компьютерная общественность такое понятие, как грех, они, вероятно, признали б параноидального маньяка из Постала величайшим грешником всех времен. Им было пролито столько крови, что становится страшно за то, что еще может совершить этот человек (человек? Скорее, манчкин). Он наслаждался убийством как таковым. Убийство у него в крови, он как пиранья. Ему это просто нравилось. Убийство без страданий – это вздор! Да, и ноль-шестой, и Дюк, и все остальные Герои убивали, но это было убийство в малых количествах (по сравнению с этим маньяком) и ради высшей цели ((c) by Рудольф Сикорски), а здесь... Дети, полицейские, просто прохожие. Вспомните зверское уничтожение целого духового оркестра с помощью напалма! Это просто не укладывается в голове! Именно из-за этого этот параноик был объявлен вне закона во многих странах мира (кроме России, которой было все равно). Безусловно, этот маньяк заслуживает самого страшного наказания. Эта игра не получила признания, и о ней знает только горстка энтузиастов да компьютерные журналисты (и то не все), Running With Scissors так и остались непризнанными мастерами своего дела. Разве может быть что-то хуже этого?



Второй Антигерой, Макс Дамаж (Max Damage), пострадал за гордыню. Этот Антигерой имел дерзость возжелать лучшего. Лучшей жизни, лучшей машины и лучшей девушки, чем у соседа. В этом нет ничего плохого, все хотят лучшего. Однако его путь был вымощен черепами, а машина была красного цвета, чтобы на ней не была заметна кровь. Надо сказать, что своего он добился, только какой ценой? Не слишком ли высокую цену МЫ заплатили?

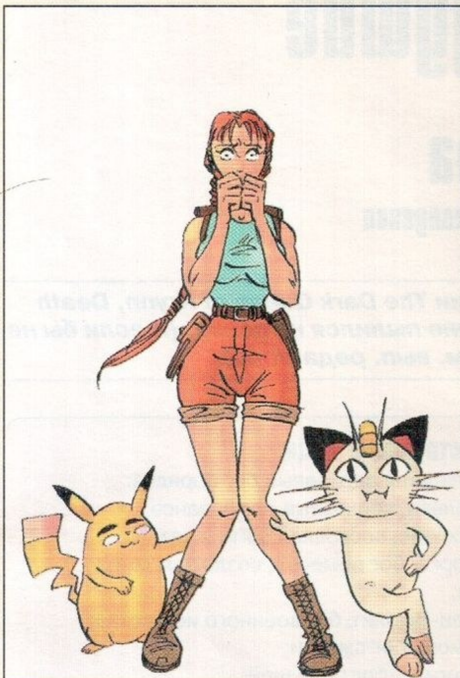
Но заметим. Антигерой хотя и совершает омерзительные поступки, но все же он не преступает определенных границ. Он может противопоставить себя кому угодно, даже Богу, но не идет против рока - в нашем понимании это не одно и то же, ибо боги сами зависят от рока. Стоит человеку восстать против уготованной ему судьбы, и он мгновенно превращается в Бунтаря, который нередко отвержен от общества еще в большей степени, нежели Антигерой.



Бунтари

Типичный пример этому – JC Denton. Поначалу - отважный, удачливый и любимый начальством Герой, успешно выполняющий поставленные перед ним задачи. Действуй он и далее в том же духе, быть ему в одном ряду с Дюком, Фрименом и Блашковицем. Но Дентон (Denton) внезапно совершает поступок, резко меняющий его судьбу. Он решает сокрушить косность традиций, нару-







шив (не без помощи брата) покой начальства в их собственном доме. Он отваживается на это, хотя знает (или догадывается), что ему грозит. Дентон предстает перед нами как богоборец (мы сами видели, какое огромное количество имплантантов в этом типе из Вашингтона) в самом чистом смысле этого слова, хотя цель его состоит вовсе не в свержении богов, а в возвышении человека до бога, создании богочеловека, равного по своим силам большим шишкам из Центра. Может быть, это была первая мечта о сверхчеловеке, что будет так сильно волновать умы потомков. Поступок Дентона великолепен, так как он не ищет корысти себе, подобно Максу Дамажу, и не жаждет осчастливить человечество, подобно Хиро Миямото. Он просто желает возвысить себя как **человека**.

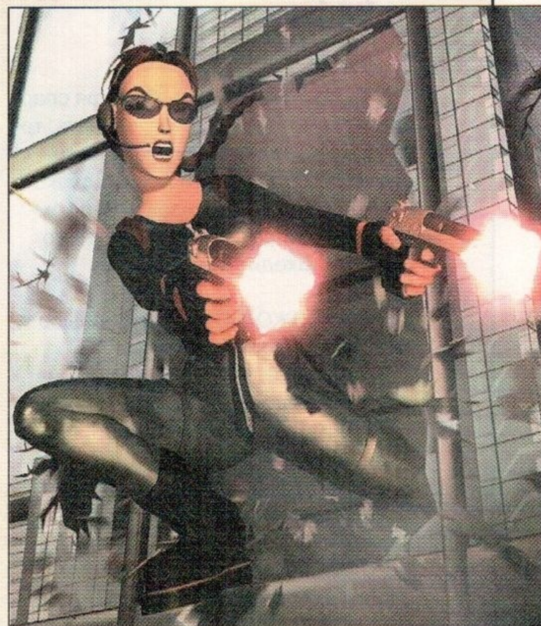
Поступок этот более величественен, нежели содеянное вампиром Калебом. Ведь он сверг бога, просто взял и сверг, просто потому что ему так захотелось. А потом стал пользоваться всем тем, что заработал Чернобог: магической силой, властью. И оправдание себе придумал хорошее: очистить компанию Cabal от всего того зла, что в ней творилось. Здесь вампир предстает как некий символ борьбы за свободу, в отличие от Дентона, который хотел дать веру в собственные силы. Калеб хотел сломать старую мораль, что, в конечном счете, было равносильно покушению на веру. И потому с ним поступили наиболее жестоко. Из него не сделали мученика, его превратили в ничтожество, изломанного калеку, наглядное напоминание всем, что может сделать с Бунтарем божественная воля.

Что дальше?

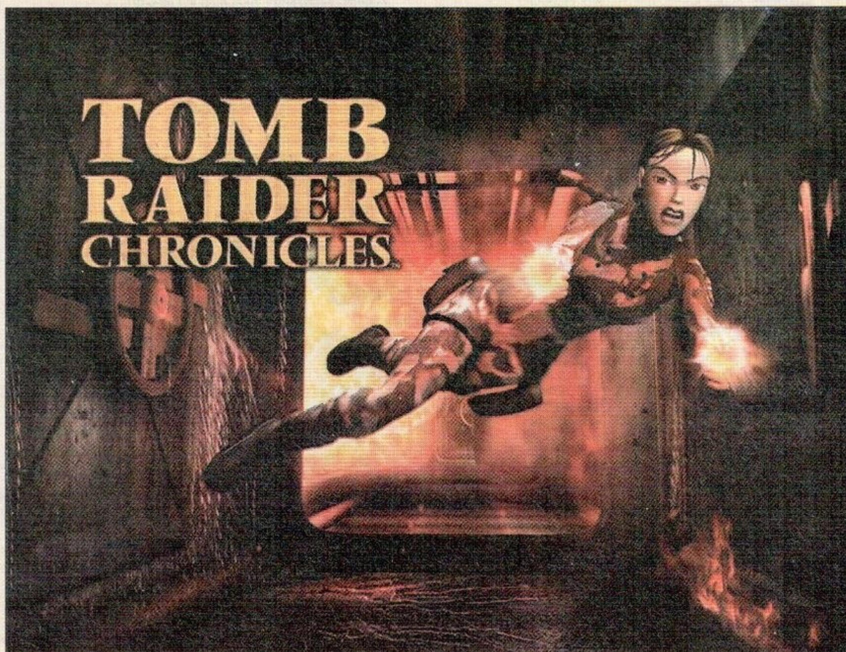
Рассмотрев Критерии, определяющие образы Героя и Антигероя, приходишь к странному выводу. Поверхностная сущность игр, столь легкая, изящная, человечная, самым страшным преступлением признает отнюдь не убийство или клятвопреступление, а бунтарство. Именно бунтарство, а не богоборчество, ведь среди Бунтарей не было богоборцев в истинном смысле этого слова. Никто из них не собирался свергнуть своих командиров. Они желали вмешаться в предначертанное, сломав таким образом установленные традиции. И каким же косным, догматичным, столь похожим на ортодоксальные мессианские религии, предстает мир всех персонажей вообще, теряя свою первозданную прелесть. Мир застывает, а похожие на людей боги приобретают монументальность. И уже трудно понять, где Дюк и где Фримен, нольшестой и Дентон. Они отличаются внешне, но суть их едина. Это монотонность, закованная в цепи предначертаний.

И наступят иные времена, когда Бунтарь уйдет в никуда, а его место займут лживые идолы. На смену гармонии идет прикрывающееся маской слабости ханжество, шелест зеленых листьев сменяется стуком топоров, на ломкий мрамор статуй ложится тяжелая тень не сколоченного еще креста. Архаичный мир ждет агония, но он еще не подозревает об этом. Боги, подобные людям, уйдут в прошлое, уступая свое место распятому, человеку, сошедшему на землю под именем Бога.

Но все это будет впереди. А пока летит на своем джетпаке Дюк и стоит насмерть морпех Wrack. И человечество все еще восторгается силой и мужеством.



Tomb Raider Очаровательная и столь любимая некоторыми Лара "Невинная Овечка" Крофт за время своих странствий успела разграбить не один культурный памятник прошлого (плохо!), бросить на съедение волкам проводника (плохо!), оставить своего учителя помирать в смертельной ловушке (плохо, хотя она тогда и была всего лишь девочкой), не говоря уже об истреблении редчайших рептилий (плохо), зато у нее такие... такой... такое... такая харизма (хорошо)!





Алексей Ратушкин

Трогательное единодушие
или
Последний день Истара

драматическое (во всех смыслах этого слова) произведение

Фанфик, написанный на основе знаменитой RPG-шной трилогии The Dark Queen of Krynn, Death Knights of Krynn и Champions of Krynn, не один номер незаслуженно пылился на полке. (И если бы не Юбилей еще бы не один номер пылился... - прим. вып. редактора)

Действующие лица:
- Паладайн, верховный бог порядка;
- Гиллеан, верховный бог баланса;
- Такхизис, верховная богиня зла;
- Реоркс, бог ремесел, создатель мира Кринн;
- Кири-Джолит, бог военного искусства;
- Чемош, бог смерти;
- Моргион, бог болезней;
- Зебоим, богиня штормов;
- Нуитари, бог черной магии;
- Хиддукель, бог торговли и обмана;
- Мишакаль, богиня-целительница;
- Король-жрец Истара;
- Канцлер Истара;
- Сержант;
- Офицер.
- Роли без слов: прочие младшие боги, наемники, жители Истара.

Акт 1

Сцена 1

Чертоги Паладайна. Строгая спартанская обстановка: стол, кровать, три табуретки. Над столом висит штандарт с символом платинового дракона. Паладайн прохаживается по комнате, заложа руки за спину и что-то бормоча. Входит Кири-Джолит.

КИРИ-ДЖОЛИТ: Папа! Я больше не намерен этого терпеть!

ПАЛАДАЙН (оборачиваясь): Сынок, что случилось?

КИРИ-ДЖОЛИТ: Эти рыцари! В Соламнийском ордене разброд и шатание! Да что там разброд – откровенный разврат! Ты слышал, что натворил лорд Сот?

ПАЛАДАЙН: Нет, что же такого сделал этот достойный воин?

КИРИ-ДЖОЛИТ: Он убил жену ради любви смазливой эльфийской девки!

ПАЛАДАЙН: Ай-яй-яй, как нехорошо! Ну да бог его накажет.

КИРИ-ДЖОЛИТ: Ну, так вот я и пришел.

ПАЛАДАЙН (удивленно): То есть?

КИРИ-ДЖОЛИТ (раздраженно): Ты же бог порядка. Накажи его!

ПАЛАДАЙН: Хм... Действительно. Ну, давай так: сделаем из него undead'а и приставим какого-нибудь духа, чтоб напоминал ему о злодеяниях...

КИРИ-ДЖОЛИТ: (в сторону) Как это банально! (громко) Хорошо, папа! Я пойду распоряжусь?

ПАЛАДАЙН: Иди, иди.

Кири-Джолит уходит.

ПАЛАДАЙН: Однако! Это переходит все границы!

Несколько раз прохаживается по комнате.

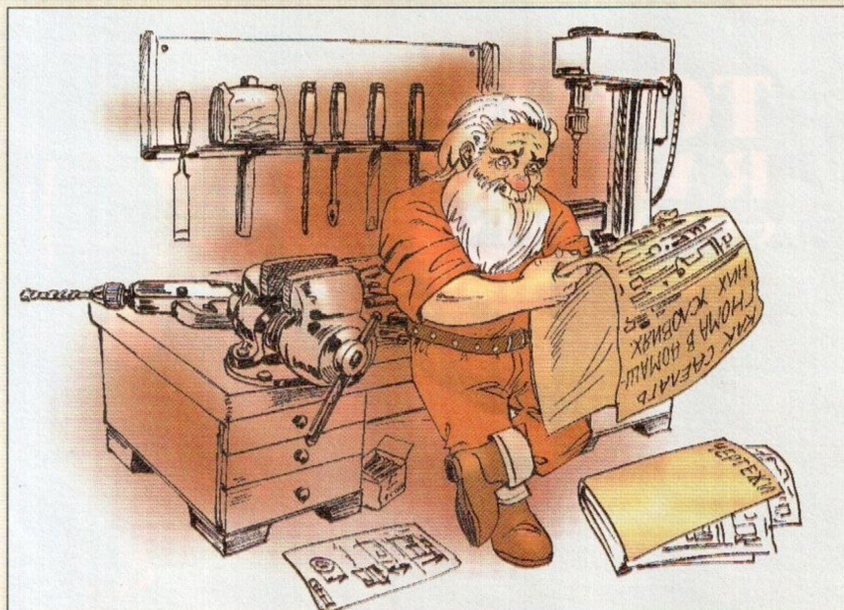
ПАЛАДАЙН: Пойду, посоветуюсь с братом (уходит).

Сцена 2

Кабинет Гиллеана. Всюду книги: на полках, на столах и просто пачками на полу. За рабочим столом сидит Гиллеан, что-то пишет в огромной книге и напевает себе под нос песню:

По диким степям Ансалона,
Где гномы засели в горах,
Хобгоблин, судьбу проклиная,
Тащился с сумой на плечах.

Вот гоблин подходит к Тарсису,
Но город он не узнает.
Там, где плескалось широкое море,
Крестьянин корову пасет...



Входит Паладайн, Гиллеан его замечает.

ГИЛЛЕАН (не отрываясь от книги): Привет, Полли!

ПАЛАДАЙН (сухо): Не называй меня Полли.

ГИЛЛЕАН: Ладно, брат, не обижайся. Чего ты хотел?

ПАЛАДАЙН (не зная как начать): Видишь ли, Гил... Я тут долго думал и мне кажется...

ГИЛЛЕАН (снова уткнувшись в книгу): Мочить козлов!

ПАЛАДАЙН (ошарашено): А? Ты это о чем?

ГИЛЛЕАН (отложив перо): Ты хотел сказать, что смертные перестали нас уважать, что они ударились в разврат, возносят себя до уровня богов, строят храмы собственному тщеславию и приносят в них человеческие жертвы? Так?

ПАЛАДАЙН: В общем, да. Я хотел узнать, что ты обо всем этом думаешь?

ГИЛЛЕАН: Я и говорю, МОЧИТЬ КОЗЛОВ! Устроить им лет пятьдесят засухи или потоп, или эпидемию.

ПАЛАДАЙН (застенчиво): А как насчет метеорита?

ГИЛЛЕАН: Гениально! Жахнуть так, чтоб пол-Ансалона под воду ушло, чтоб на месте воронки вечный водо-



ворот, чтоб море вокруг было мутным от поднятого ила!

ПАЛАДАЙН (с тревогой глядя на брата): Откуда такая жестокость?

ГИЛЛЕАН: Не обращай внимания, у меня сегодня день склонности к злу. Для поддержания общего баланса.

ПАЛАДАЙН (облегченно): Ясно.

ГИЛЛЕАН: Кстати, слышал анекдот? Поймал как-то Рейстлин джинна для опытов. Смотрит, а джинн какой-то вялый попался, мелкий. Решил отпустить. Ну, джинн ему и говорит: "А как же желание?". Рейстлин подумал и отвечает: "Ладно, загадывай!" (Гиллеан смеется, смотрит на Паладайна).

ПАЛАДАЙН (с каменным лицом): А кто такой Рейстлин?

ГИЛЛЕАН: Так, маг один из будущего, далекого будущего. Я же все-таки провидец. (неестественно смеется) (в сторону) Придет время, узнаешь, кто такой Рейстлин.

ПАЛАДАЙН: Значит, ты одобряешь... Насчет метеорита?

ГИЛЛЕАН: Полностью одобряю.

ПАЛАДАЙН: Ладно, пойду посоветуюсь с сестрой. Это ведь и ее мир.

ГИЛЛЕАН: О'кей.

Паладайн собирается уходить.

ГИЛЛЕАН: Кстати, брат. Зря ты так с Сотом. Ну, подумаешь, убил кого-то, кого-то соблазнил. Зачем же сразу на человека ярлык вешать "предатель, клятвопреступник".

Паладайн бормочет что-то невнятное и уходит.

ГИЛЛЕАН (один): Намучаешься ты с этим death knight'ом. Я ж все-таки провидец (неестественно смеется).

Сцена 3

Будуар Такхизис. Огромная кровать с балдахином, декор в стиле S&M. Такхизис в облике Темной Королевы сидит перед зеркалом и критически разглядывает свое платье. Входит Паладайн.

ТАКХИЗИС (игриво): Привет, Полли!

ПАЛАДАЙН (краснея): Тэк, я же просил не называть меня Полли.

ТАКХИЗИС (еще более игриво): Хорошо, о Светлейший!

ПАЛАДАЙН (вконец смутившись): Спасибо, Тэк.

ТАКХИЗИС (серьезно): Так что привело тебя ко мне?

ПАЛАДАЙН: Кхм... Ну мы тут с Гилом посоветовались... Насчет ситуации, что сложилась на Кринне...

ТАКХИЗИС: Мочить козлов!

ПАЛАДАЙН: Хм... Вот и мы так решили.

ТАКХИЗИС (удивленно): Да ну?! Сегодня просто день сюрпризов. Сначала в Соламнии death knight объявился, теперь вдруг боги порядка и баланса возжаждали крови.

ПАЛАДАЙН (испуганно): Death knight?! Какой death knight?!

ТАКХИЗИС (с легкой издевкой): Лорд Сот. Ты не в курсе? А я слышала, это была твоя идея.

ПАЛАДАЙН (тихо бормочет): Undead из рыцаря... Рыцарь-undead... Death knight...

Такхизис со злорадной усмешкой наблюдает за смутившимся Паладайном.

ПАЛАДАЙН (опомнившись): Это... это тебе подарок... Сюрприз, так сказать, от нас с Кири-Джолитом. (неестественно улыбается) (в сторону) Поймаю ублюдка, надеру ему уши. Будет знать, как отцовские приказы исполнять. Death knight'а мне не хватало.

ТАКХИЗИС (с ноткой грусти, в сторону): Когда же lawful good научатся врать? (громко, улыбаясь) Спасибо! Вот уж порадовали так порадовали.

ПАЛАДАЙН: Всегда рад услужить любимой сестре. Так вот, насчет козлов, то есть возмездия возгордившимся жителям Кринна. Я подумываю насчет метеорита. Ты как?

ТАКХИЗИС (с энтузиазмом): Здорово! Вмажем по Соламнии или по Квалинести. Остроухие уже совсем достали.

ПАЛАДАЙН: Я вообще-то думал о каком-нибудь пустынном районе.

ТАКХИЗИС: Ты что, братец?! Какое же это возмездие?! Надо, чтоб была гора трупов, а лучше, чтоб пол-Ансалона под воду ушло, чтоб на месте воронки вечный водоворот, чтоб море вокруг было мутным от поднятого ила!

ПАЛАДАЙН (удивленно): Какое трогательное единодушие!

ТАКХИЗИС: В смысле?

ПАЛАДАЙН: Гил мне уже говорил... э-э-э... нечто подобное. Ладно, как я понял, ты "за". Пойду к Реорксу.

ТАКХИЗИС: На что тебе этот зануда?

ПАЛАДАЙН: Проконсультируюсь насчет технической части, а то вдарим не туда, весь мир и рассыплется. Что тогда делать будем?

ТАКХИЗИС: Разумно.

Паладайн уходит. В противоположном углу комнаты открывается портал, появляется фигура в черных рыцарских доспехах. На поясе висят пустые ножны, сквозь щели забрала видно мрачное темно-красное сияние.

ТАКХИЗИС (сексуально-хриплым голосом): Добро пожаловать, милорд.

Сцена 4

Кузница Реоркса. Реоркс сидит за верстаком и что-то старательно чертит. От усердия он даже высунул на бок язык. Входит Паладайн. Реоркс мгновенно переворачивает чертеж чистой стороной вверх.

РЕОРКС: Привет, Полли!

ПАЛАДАЙН (громко, срываясь на визг): Не называй меня Полли!

РЕОРКС: Извини, извини (достает из-под верстака кувшин). Выпить хочешь?

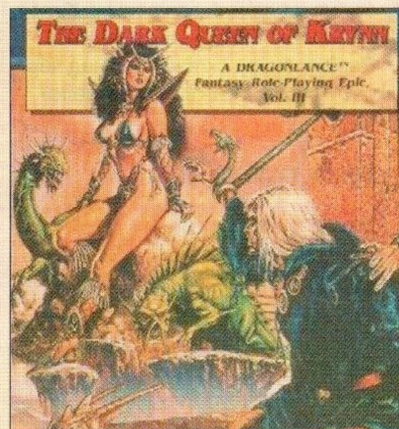
ПАЛАДАЙН (принюхиваясь): Гномья водка? Нет, спасибо. Мне бы пива, а лучше нектара какого-нибудь безалкогольного.

РЕОРКС: Пиво вчера Моргион с Чемошем вылакали, а безалкогольного, извини, не держу.

ПАЛАДАЙН: Ну и ладно, я не за тем пришел. Ты слыхал, что на Кринне творится?

РЕОРКС: Мочить...

ПАЛАДАЙН: ...козлов. Вот и Гил с Тэк так же говорят.



РЕОРКС: Рад слышать. Я думаю, стоит отключить им воду или газ, кислород то есть. Посмотри на верхней полке, там чертежи Кринна. На одном из них должен быть указан вентиль. Или я там электронную систему ставил... Не помню.

ПАЛАДАЙН: Я вообще-то думал о метеорите...

РЕОРКС (морщась): Грубо. Но эффектно. Валяйте, мне, в общем-то, все равно как. Главное, что надо мочить...

ПАЛАДАЙН: ...козлов. Я, собственно, и хотел узнать, куда бы лучше жахнуть этим метеоритом.

РЕОРКС (поспешно): Кендермор.

ПАЛАДАЙН: Действительно! Как я сам не догадался. Спасибо, Рекс (уходит).

РЕОРКС (вслед Паладайну): Не называй меня Рексом! (нервно) Почему со мной никто не считается? Кто-нибудь хоть раз вспомнил, что я создатель этого долбанного мира?! Кто-нибудь сказал "Спасибо", "Молодец, Реоркс", "Какой чудный мир, Реоркс"? А?! Нет! Все просто нагло пользуются. Наплодили людей, эльфов, огров, хобгоблинов всяких! Тьфу! Гномов мо-



их под землю загнали. (кричит) И между прочим, я – старший в семье! Ясно вам, сопляки?!

Реоркс прикладывается к кувшину. Минуты две слышно жадное бульканье. Наконец он опускает кувшин, шумно выдыхает и занюхивает чертежом. Видно, что на чертеже в трех проекциях изображен многогранник.

РЕОРКС: Сделаю его побольше. Хотя в этот раз не придется так долго возиться, как в случае с папашей. И не обязательно делать его серым. Красный Камень – тоже неплохо звучит.

Реоркс снова склоняется над чертежом, насвистывая веселую мелодию.

Конец первого акта

Акт 2

Сцена 1

Дворец короля-жреца. Большая комната, выход на балкон, трон. На троне сидит Король-жрец Истара, перед троном стоит Канцлер.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Ну, что там у нас с налогами?

КАНЦЛЕР (подобострастно): О Светлейший, Несравненный и Божественный. О Щит Истара и Гроза Неверных...

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Короче!

КАНЦЛЕР: Хорошо. (сухо и по-деловому) Дела дрянь, милорд.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Ну-ка объясни!

КАНЦЛЕР: В казне недостаточно денег для строительства Аллеи Славы. Все деньги вбухали в новый храм.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Это что же получается?! Моя слава не может без аллеи! Надо поднять налоги.

КАНЦЛЕР: Налоги уже 95 процентов.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Сделаем 99. Я сам обращусь к народу. Когда у меня запланировано обращение к гражданам Истара?

КАНЦЛЕР: Сегодня, через полчаса.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Вот сегодня и обращусь. Кстати, как там настроения в народе?

КАНЦЛЕР (в сторону): Он еще спрашивает... (громко, с подобострастной улыбкой) Энтузиазм масс необычайно высок. Народ с пониманием встречает все новые инициативы Божественного...

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: А если понятным языком?

КАНЦЛЕР (сухо): Ввод войск в город и усиление патрулей дали ожидаемые результаты. Я бы предложил также несколько публичных казней.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Вот и займись этим. А я подумаю над сегодняшней речью.

Сцена 2

Кабинет Гиллеана. Входит Кири-Джолит.

КИРИ-ДЖОЛИТ: Добрый день, дядя.

ГИЛЛЕАН (не поднимая головы): Привет-привет. Чего надо?

КИРИ-ДЖОЛИТ: Это самое... У тебя книжки про undead'ов не найдется?

ГИЛЛЕАН (с издевкой): Тебе про death knight'ов?

КИРИ-ДЖОЛИТ: Угу (вздыхает).

ГИЛЛЕАН: Вон на том столе. В синем переплете.

КИРИ-ДЖОЛИТ: Спасибо (берет книгу).

Слышен голос Паладайна: "Где он?! Я тебя породил, я тебя и убью!"

КИРИ-ДЖОЛИТ: Пойду я, отец зовет. (с робкой надеждой) А другого выхода тут нет?

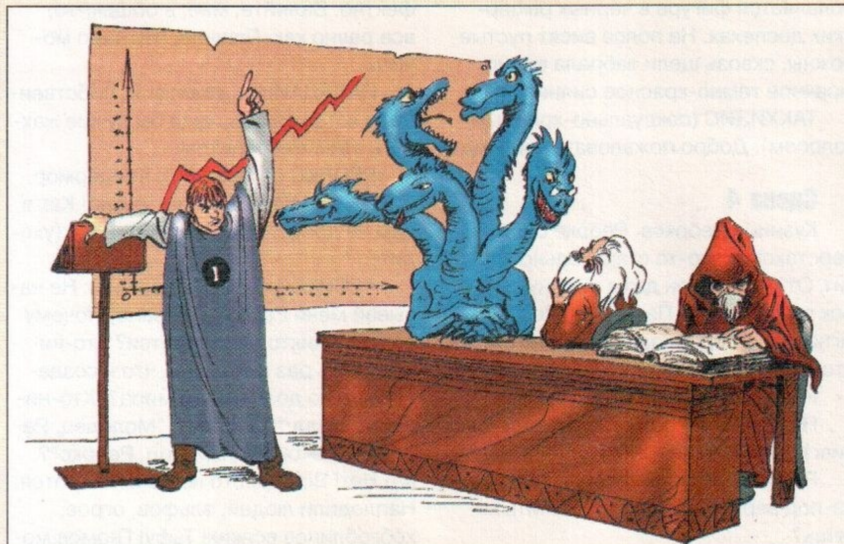
ГИЛЛЕАН: Люк в полу. На случай пожара.

КИРИ-ДЖОЛИТ (облегченно): Вот спасибо! (исчезает в люке).

ГИЛЛЕАН: Не за что. Там портал в Баатор (ехидно смеется).

Слышен голос Паладайна: "Гоблины! Огры! Минотавры! Драконы! Черные маги! Жрецы Моргиона! Мне только death knight'а не хватало!".

ГИЛЛЕАН: Вот завелся! Это надолго.



Входит Паладайн.

ПАЛАДАЙН (раздраженно): И в кого он такой уродился?!

ГИЛЛЕАН (в сторону): В зеркало посмотри. (громко) Сам удивляюсь.

ПАЛАДАЙН (немного успокоившись): Ладно, с ним я потом разберусь. Я тут с Реорксом посоветовался. Он предлагает засадить метеоритом по Кендермору.

ГИЛЛЕАН (мечтательно): Было бы здорово. Но... (назидательно поднимает палец) Боюсь, люди воспримут это как избавление, а не возмездие.

ПАЛАДАЙН: Да... Об этом я не подумал... (в отчаянии) Куда же его сбросить?

ГИЛЛЕАН: Как говорит наша драгоценная сестра: "Одна голова хорошо, а пять лучше". Может, соберем совет?

ПАЛАДАЙН: Ладно... Только опять ведь переругаются все и ничего не решим.

ГИЛЛЕАН: Там видно будет.

Сцена 3

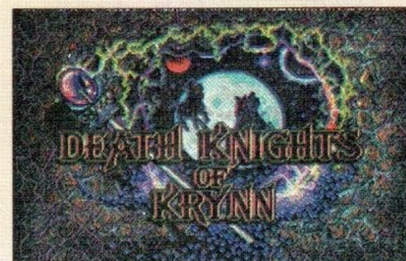
Площадь перед дворцом короля –жреца. Толпа. Оцепление. В оцеплении рядом стоят молодой сержант и начинающий седеть офицер.

СЕРЖАНТ: Сэр, а мы, правда, увидим Божественного?

ОФИЦЕР (с усмешкой): Правда, правда, парень. Да вот он, смотри.

На балконе дворца появляется король-жрец. Воины в оцеплении начинают стучать древками пик о щиты. Толпа мгновенно подхватывает и начинает аплодировать. Король поднимает руки, шум стихает.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Граждане Истара, возлюбленный мой народ! Сегодня мне было видение. Я понял: главное в этом мире – любовь! Любовь и самопожертвование. Любите меня и жертвуйте мне свои деньги. Ибо говорю я вам: тот, кто отдаст мне свои деньги, спасется и обретет счастье вечное! (откашливается) С сегодняшнего дня я приказал поднять налоги. У меня все.



Король-жрец уходит. Раздается команда. Оцепление поднимает щиты и наклоняет пики. Толпа начинает бешено аплодировать. Слышны выкрики "Ура!", "Аве, цезарь!", "Зиг хайль" и "Партия – наш рулевой!".

СЕРЖАНТ (со слезой в голосе): Отец наш родной!

ОФИЦЕР: Не распускай сопли! Вон



тот хмырь не хлопал. Тащи его сюда! (в сторону) Пора подыскивать новую работу. Подальше отсюда.

Сцена 4

Зал Собрания Богов. На сцене президиум. Над президиумом висит кумачовый транспарант "В единстве наша сила!". На трибуне - трехлитровый графин и граненый стакан. В президиуме сидят Паладайн, Реоркс и Такхизис в облике Всецветной Драконицы. На месте секретаря – Гиллеан (уже что-то пишет). В зале разместились младшие боги. В переднем ряду сидит Кири-Джолит, уши у него сильно распухли и покраснели. На последнем ряду Чемош с Моргионом режутся в карты.

ПАЛАДАЙН: Прошу внимания! Начинаем наше собрание. Первый и единственный вопрос сегодняшней повестки – технический аспект возмездия народам Кринна. Слово для доклада имеет начальник проектного отдела товарищ Реоркс (хлопает в ладоши, в зале тоже вялые аплодисменты).

РЕОРКС: (выходит к трибуне) Добрый день, хм... коллеги (наливает стакан, выпивает залпом). Планетарная система Кринн, версия 1.0001 gamma (наливает, выпивает) имеет запас прочности согласно второму параграфу Вселенского Уложения (наливает, выпивает) о пределах божьего гнева и способна выдержать как рассеянное, так и (наливает, выпивает) концентрированное воздействие деструктивных сил в любой точке своей поверхности (наливает, выпивает). У меня все.

ПАЛАДАЙН: Спасибо за... обстоятельный доклад.

Реоркс, странно покачиваясь, возвращается в президиум. На трибуну поднимается Зебоим, наливает стакан, пьет, выплевывает.

ЗЕБОИМ (с трудом дыша): Что это?!

ЧЕМОШ (принюхиваясь): Водка!

РЕОРКС: Нет... ик... спирт!

МОРГИОН: Дайте мне слово!

ГИЛЛЕАН (бесцветным голосом): Соблюдайте регламент.

ПАЛАДАЙН: Тихо! (снимает ботинок, стучит им по столу) Слово для доклада имеет товарищ Мишакаль.

На трибуну поднимается Мишакаль.

МИШАКАЛЬ (опасливо косясь на графин): Товарищи! Боги! Одумайтесь! Мы же пастыри народов, а не палачи! Зачем нам этот катаклизм?!

Свист из зала. Крики "Вон с трибуны!".

НУИТАРИ: Ты кого пастухом назвала, овца стриженная?!

ЗЕБОИМ: Тоже мне, Мать Тереза выискалась!

МОРГИОН: Дайте мне графин! То есть дайте мне слово!

ГИЛЛЕАН (бесцветным голосом): Соблюдайте регламент.

ПАЛАДАЙН (почти в истерике): Мы решим наконец, куда сбросить этот чертов булыжник?!

ТАКХИЗИС (черная голова): Квалинести!

ТАКХИЗИС (зеленая голова): Сильванести!

ТАКХИЗИС (белая голова): Соламния!

ТАКХИЗИС (синяя голова): Торбардин!

ТАКХИЗИС (красная голова): Палантас!

ГИЛЛЕАН (выходя из себя): Не тронь мою библиотеку!

РЕОРКС: И моих... ик!... гномов...

Поднимается страшный шум.

КИРИ-ДЖОЛИТ: Я не посмотрю, что ты моя тетя! Я тебе все шеи узлами завяжу!

ТАКХИЗИС (хором): Попробуй, попробуй!

ХИДДУКЕЛЬ: Истар!

Все умолкают, смотрят на него.

ПАЛАДАЙН: Точно!

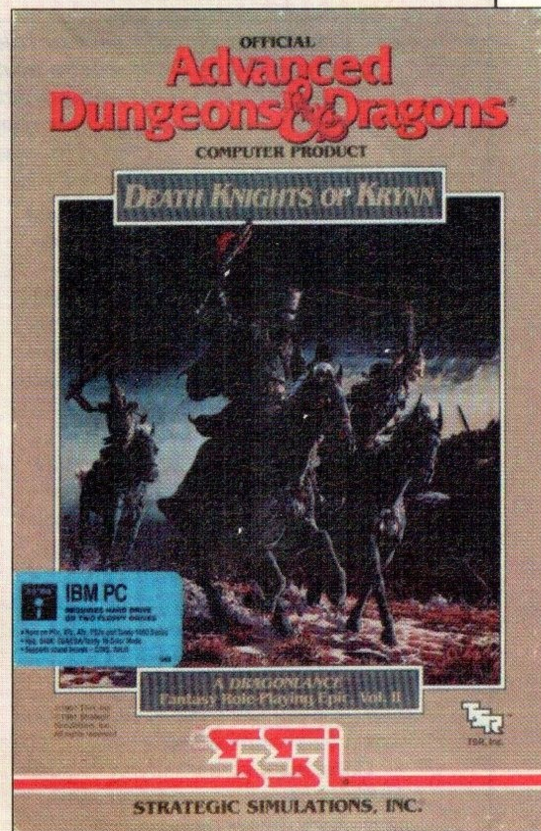
ТАКХИЗИС (хором): Как же я сама не додумалась!

РЕОРКС: ... ик!... голосуем...

Решение принято единогласно. Младшие боги расходятся, Моргион успевает прихватить с собой графин. Паладайн и Такхизис что-то живо обсуждают на заднем плане. Реоркс, тихо похрапывая, сползает под стол президиума.

ГИЛЛЕАН (недоуменно): Истар... Истар? Где же это?!

Конец второго акта





Акт 3

Сцена 1

Дворец короля-жреца. Король и Канцлер смотрят в окно.

КОРОЛЬ-ЖРЕЦ: Смотри, в мою честь в небе зажглась новая звезда. Ее видно даже днем.

КАНЦЛЕР: Это прекрасно, Божественный! (в сторону) Пора проведать родственников в Тарсисе. Хорошо, что я припас на черный день свиток "Teleport without Error".

Канцлер бесшумно выходит из тронного зала. Король продолжает любоваться небом.

Сцена 2

Паладайн, Гиллеан, Такхизис и Реоркс стоят на краю облака и смотрят вниз на землю.

ПАЛАДАЙН (задумчиво): Кровавое Море Истара...

ГИЛЛЕАН (удовлетворенно): Красиво...

ТАКХИЗИС (мстительно): Будут помнить, суки!

Реоркс фыркает. Троица богов уходит. Реоркс остается один.

РЕОРКС: Действительно, красиво. Но один я бы лучше управился (достает чертеж). Самое время прикинуть размеры...

КОНЕЦ?





Варкрах

OOHFIRO

У маленького муравья тоже есть тень.
Сербо-хорватская пословица

Среди рассказов заверстанных, но так и не нашедших места в очередном номере, Варкрах занимает почетное место долгожителя. Но у выпускающего, безусловно, были веские причины неоднократно переносить этот материал. (Если кто-нибудь находил в метро папку с надписью "картинки к Варкраху", настоятельная просьба вернуть их в редакцию, художник денег за них так и не получил - прим. Вып. Редактора.)

Мешок золота был неимоверно тяжел, но пеон невозмутимо взвалил его на свои могучие плечи и твердым шагом направился к Ратуше. Два воина, наблюдавшие за ним возле рудника, почти одновременно зевнули и продолжили разговор...

- Ну и что бы ты сделал с мешком золота? - первый говоривший поправил шлем, от чего крупный солнечный зайчик поскакал верхушками сосен.

- Да что с одним мешком золота сделаешь? Этот новый меч дороже стоит, - второй воин сквозь бороду сплюнул в пыль, - война с орками сделала свое дело. Все ресурсы идут на военные нужды. Пеонов вон сколько наплодилось...

Собеседники взглянули на земляную дорогу: к руднику гуськом двигались шесть работников. Не глядя по сторонам, они по очереди зашли в штольню...

Вдруг из ближних кустов с шумом и треском на дорогу выскочил крупный орк. Огромные мускулы напряглись под зеленой кожей, и тяжелый топор взвился для удара.

- Зайди слева! - крикнул более опытный воин молодому товарищу.

Тот, блеснув шлемом, бросился вперед, замахнулся мечом и резанул вправо. Зарычав от боли, орк все же успел обрушить топор на ветерана. Воин прикрылся щитом и ударил в ответ.

Еще несколько мгновений и все закончилось...

- Интересно, куда это они деваются? - спросил молодой боец, глядя на исчезающий труп орка.

- Одному Создателю известно, - второй воин вздохнул и тревожно огляделся по сторонам. Невдалеке высились Ратуша и Казарма. Возле Фермы с кудахтающими курицами возводилось какое-то сооружение.

- Эй! Смотри-ка!

Возле рудника неподвижно стоял перепуганный пеон, нагруженный мешком золота.

- Пошел! Пошел, давай! В Ратуше Повелитель ждет не дождется золота, а он тут стоит, сопли жует.

Еще несколько крепких слов и пинок под зад привели пеона в сознание. Он проворчал что-то невразумительное и покорно поспешил к пункту назначения.

Воины некоторое время помолчали, наблюдая за работой пеонов. Потом молодой спросил:

- А Создатель и Повелитель - это одно и то же? Как думаешь?

- Да ты что! Повелитель - это такой же человек, как и мы с тобой. Управляет нами из Ратуши. Он посредник между Создателем и нами, простыми людьми. А все вокруг гармонично и сбалансировано только благодаря Создателю.

Солнышко ласково пригревало, ветерок гладил морщинистую кожу, война казалась чем-то далеким и нереальным.

- Эх, вот если бы сейчас у орков закончилось золото и их работяги двинулись к нашему руднику... – мечтательно проворковал ветеран.

- Угу... - молодой воин задумчиво смотрел в землю.

- Да-а-а... Косяками... и на Башню с нашей засадой. Вот бы рез...

- Так, значит, ничего в этой жизни от нас не зависит? - вдруг произнес новобранец. - Мы можем вертеть головами, разговаривать, решать, как лучше убить орка, но по большому счету - ничего! Все, что мы делаем, - это воля Создателя и прихоть Повелителя?

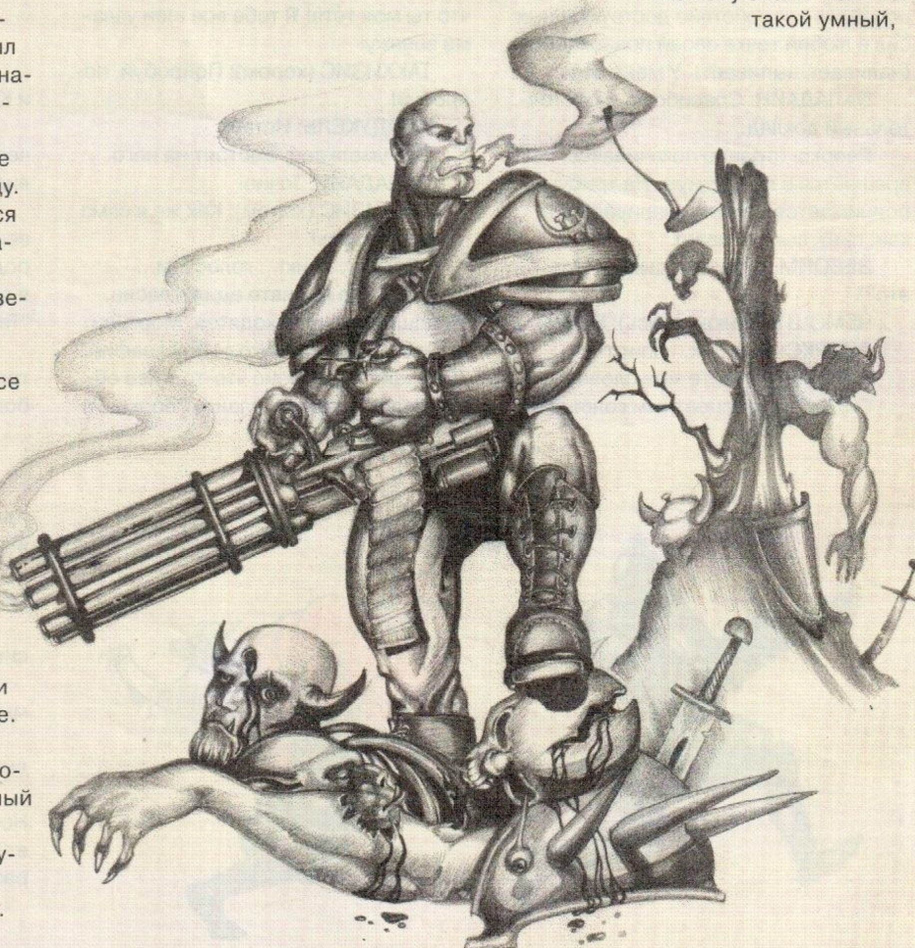
- Ты чего? - у ветерана округлились глаза.

- А мы с тобой в этом мире - как наши мечи: поднимают и опускают, пока не сломаются. Да нами просто играют!

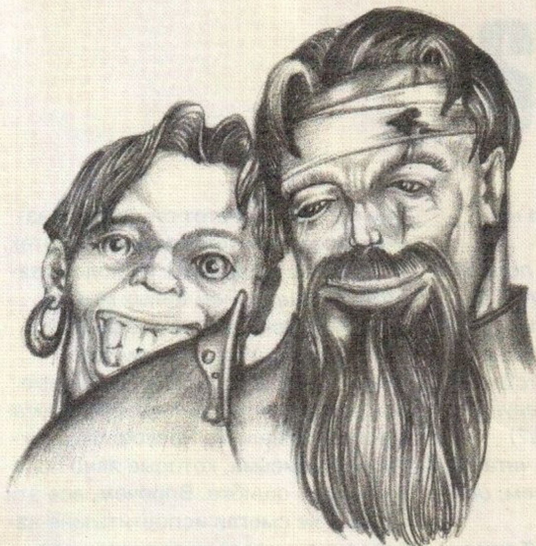
Две пары немигающих глаз смотрели друг на друга.

- Еще несколько ударов орка и ты умрешь во имя Создателя! Ты для этого и создан!

- Ну, хватит! Довольно! Ничего не хочу знать. Если ты такой умный,







то возьми и сходи в Ратушу к Повелителю и сам у него допытывайся, что к чему.

- Ты ведь прекрасно знаешь, что если я и двинусь с этого места, то только тогда, когда этого захочет Повелитель!

- Ну так и замолкни. Наше дело выполнять приказы и молить Создателя, чтобы не убили в первом же бою. А если доведется помереть – стало быть такова судьба солдата, - ветеран неуверенно огляделся, хмыкнул, но, повернувшись к товарищу, оцепенел. Блестящий шлем и меч лежали на земле – их хозяин сумел самостоятельно сделать шаг от прежнего места. И этот шаг дался ему нелегко: пот струился по раскрасневшемуся лицу, вены на шее вздулись, глаза, казалось, вылезут из орбит.

- Т-ты, ты куда? – заикаясь, промолвил ветеран.

Молодой солдат в напряжении прошептал:

- В Ратушу... по своей воле...

- С-сам? - ветеран не верил своим ушам.

- Да! - и второй шаг был сделан.

Вдруг раздался громкий свистящий звук. Небо почернело и покрылось белыми знаками.

Воины успели переглянуться, и внезапно все замигало и поплыло. Секунда... и опять успокоилось.

- Что происходит? - раздраженно закричал ветеран. Его товарищ был изумлен не меньше.

Все оставалось по-прежнему, но что-то изменилось.

Молодой воин сначала робко, а потом без усилия сделал несколько шагов, улыбнулся и побежал к Ратуше.

Ветеран задрожал и уронил меч.

- Создатель, помоги. Повелитель, направь. Как же это теперь...

Он попятился, споткнулся и упал. На земле, переливаясь красным светом, блестела небольшая площадка. Не успел солдат даже удивиться, как вдруг над площадкой вспыхнул сноп искр и там появилось существо, похожее на человека.

Ветеран сглотнул слюну и неожиданно для себя крикнул:

- Пароль?!

Существо повело головой и ответило:

- IDDQD... IDKFA, IDSPISPOPD!

Потом медленно повернулось и побежало к городским постройкам.

"Значит так нужно, - успокаивал себя ветеран. - Так нужно".

Над площадкой вдруг начали возникать такие же странные существа. Одно из них заверещало:

- БОТва, за мной! Где этот тракторист? Ага-а-а! Эразер, войдешь в город слева, Гладиатор - справа. Остальные, вперед!

И тут началось...



Из-за деревьев выкатился белоснежный кожаный мяч – воин таких в жизни не видывал. Люди, бежавшие за мячом, безжалостно пинали его и друг дружку. Вслед за ними пронеслась немыслимо быстрая телега. "Pontiac GTO'69," – пробормотал над ухом кто-то невидимый... Люди с мячом наверняка попали бы под колеса, но их буквально снесло зеленым световым шаром, вылетевшим со стороны городка. Машина перевернулась и, сделав парочку сальто, влепилась в основание Башни. Оттуда послышался громкий женский смех: "Ларри, душка, принеси еще шампанского".

Сверху послышался рев диковинных летательных аппаратов. Из них посыпались обнаженные мужчины и женщины, которые, переворачиваясь в воздухе и принимая разные позы, укладывались на земле в штабеля... Невесть откуда появились еще десятки странных людей. Каждый из них что-то говорил, что-то спрашивал, но никто никого не слушал. Поднялся страшный шум и гам.

- Это же конец света, - прошептал старый воин.

- Нет, это тебе конец! - крикнул молодой китаец с голым торсом и в прыжке ударил ногой в голову солдата. Все погрузилось во тьму.

***

- Ну и что бы ты сделал с мешком золота? - спросил напарника солдат помоложе.

Второй поднял голову и краем глаза заметил в небе надпись "Load", которая быстро исчезла в облаках.

"Хороший знак", - подумал ветеран, а вслух произнес:

- Нечего болтать зря. Скоро будет битва - так приготовь свой меч и помолись Создателю, чтобы тебя не убили в первом же бою.

- А вдруг я в следующей своей жизни стану Повелителем? - заявил молодой.

Ветеран улыбнулся.

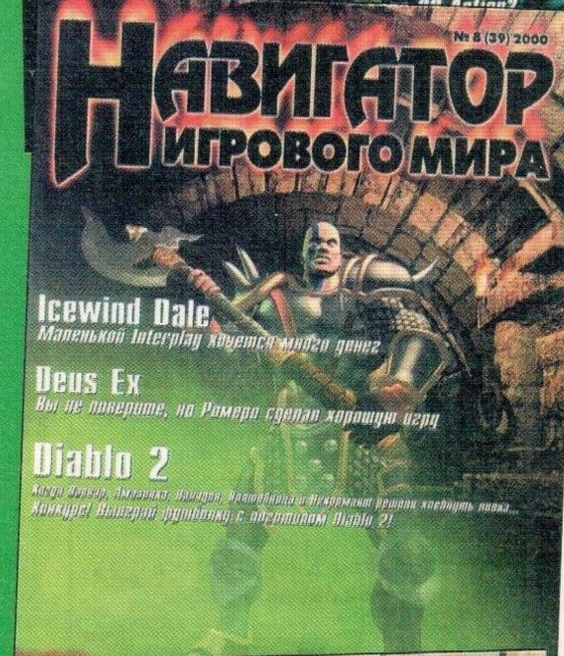
- А я тогда, наверное, стану грифоном и буду возить на себе бородатых мужиков.

Оба засмеялись – внезапное веселье охватило их. Глядя друг на друга, они безудержно хохотали и хлопали друг друга по плечам. Так они не заметили вражескую катапульту, показавшуюся из-за поворота дороги. Залп – и большой ковш горячей смолы накрыл воинов, давящихся от смеха.



Почта







За последние три месяца наш любимый раздел ("Почта" - прим.ред.) придерживается полной политкорректности, острых тем избегает (и настоятельно рекомендует возвращаться к старым, заезженным), то и дело меняет ответственных (верните же, наконец, девушек! Они, что, в декрет поубегали?) и в итоге во всем винит нас, читателей. Мол, мы письма не пишем, острых тем не поднимаем.

Беляковский Кирилл, письмо опубликовано в прошлом номере НИМ

Здравствуйте, незаменимые мои!

Ну как, успели соскучиться? Почитай, целый год не виделись. Для тех, кто еще не догадался, с кем имеет дело, представлюсь: Жанна Давыдова, бессменная и незаменимая ведущая почты, занимающая этот нелегкий пост N месяцев назад.



Итак, "безумно рада встрече" со старыми друзьями и "будем знакомы" с новыми.

Претворяя вопросы, расскажу, чем было вызвано мое желание вернуться на ранее занимаемую должность. Во-первых, когда-то я пообещала, что вернусь. А юбилейный номер - достаточно веский повод, чтобы осуществить свои угрозы. Во-вторых (и это стало основной причиной), недавно меня снова занесло в аську, после почти полугодового перерыва. Каково же было мое удивление, когда в своем контакт-листе я обнаружила внушительное число людей, которые помнили меня по "Навигатору" и слезно просили, чтобы я вернулась. Ну что ж, если меня все еще ждут и вожделеют, я просто не имею права обманывать ожидания.

Признаться, по возвращении я нашла любимый раздел в крайне запущенном состоянии. Если Лера еще поддерживала какое-то подобие порядка, то этот старый маразматик совсем пустил все на самотек. В первую очередь мне пришлось заняться выведением белых мышей, которые расплодились на рабочем месте, как кролики. Затем я несколько часов собирала заныканые по разным углам конверты с письмами и выуживала из Recycle Bin электронные письма, которые явно попали туда по ошибке. Впрочем, все эти мелочи не смогли испортить мне настроение и радости от встречи со старыми друзьями. Ведь впереди непочатый край работы, обсуждения новых и старых игр, очередной разбор полетов и многое-многое другое. Могу пообещать, что с моим появлением от былой политкорректности почты не останется и следа. Мы с вами покажем "им всем", в каком месте у них раки зимуют. Так что теперь жду от вас писем с пометкой "Для Жанны. Как хорошо, что ты вернулась!".

А теперь письма, которые удалось наскрести по углам берлоги Карлуши Конрадовича (или как там этого маразматика зовут)... Начнем с письма хвалебно-содержательного.

Письмо номер раз

Дорогой Навигатор! Ты любимый мой журнал, строго говоря, единственный читаемый регулярно и полностью. Вам удалось добиться редкого сочетания профессионализма и "отрывности", так что и читать не скучно, и рейтингам верить можно (хм, ну, более-менее :) Но лучшее - враг хорошего, посему некоторые размышления по поводу.

1. Журнал. Не упирайтесь вы так в оформление, полиграфию, склейку, плакаты и прочие памперсы. Все это от лукавого. Мы любим Нави совсем не за это. Последнее время хоть комикс убрали - молодцы. А вот заголовки для статей ввели зря. Оглавление стало кардинально тяжелее читать. И хотелось бы побольше аналитики, ретроспектив, тенденций и всего такого. Ролевые системы, игровые вселенные, "Одиссея Сотника" - о, это было гениально! В этом, брат, сила.

2. Сайт. Ко мне рассылка приходит с неверной кодировкой в заголовке. Я понимаю, что, скорее всего, искажения где-то по дороге, но все-таки?.. Как мне управлять подпиской, если нет онлайна, а только почта? Игровой топ мне совсем не нужен, а отписаться не

могу. И еще: не надо постоянно присылать "Мастер подписки", ладно?

3. Диск. Вот тут самое главное. Сделайте что-нибудь вроде каталога ресурсов - обзоры, статьи, читы, демки, файлы и т.п. в журнале и на диске. Мне постоянно приходится просматривать полку журналов и ящик компактов в поисках чего-то нужного, и такая база оказалась бы _очень_ полезной. Сделайте, а?

Ну а в целом - все замечательно. Так держать!

Радж Два Пистолета

Если принять во внимание, что лучшее – враг хорошего, то изменять что-либо в журнале можно только себе во вред. Мы ведь полагаем, что Нави хорош, не так ли? Впрочем, это я так, придираюсь.

Очень приятно, что среди наших читателей попадаются столь сознательные экземпляры, которые готовы простить любимому журналу и недостатки оформления, и отсутствие разных попсовых завлекаловок типа плакатов. Равнение на Раджа, дорогие мои! Только вот что-то не верится мне, что и сам господин Два Пистолета продолжал бы столь нежно относиться к Нави, если бы мы совсем уж закрыли глаза на полиграфию (вы только представьте: газетная бумага, серые тона и т.д.). Потому что хорошему содержанию всегда требуется достойное оформление. Только почему эти вещи должны быть взаимоисключающими? Для нас "начинка" журнала всегда была и остается на первом месте, однако это не мешает нам стараться подобрать для Нави лучшую "оболочку". Второй и третий пункты письма опубликованы не столько для читателей, сколько для сотрудников журнала, отвечающих за сайт и диск. Примите во внимание, господа ответственные лица. А мы с другими читателями постараемся к следующему номеру подкинуть вам еще информацию для деятельного размышления. А заодно и проверим, что изменится и в какую сторону.

Два куска из одного читателя

Следующим номером программы – два отрывка из писем нашего новосибирского читателя, скрывающегося под ником Makedonski (а может, и фамилия у него такая).

Что-то раздел ZZone, вы извините, конечно - но начал хиреть (в смысле - худеть) и стал скучнее... И почта изрядно охудала.

Жаль... Правда я ещё не видел новый НАВИ (к нам в Новосибирск он по-моему ещё не пришел).

Ну с почтой понятно – кризис был, моего возвращения ждали. С этого номера все станет на свои места, за что могу поручиться головой и более мягкими частями тела. Единственное, что может помешать, – отсутствие должного количества ваших писем. А потому, дабы сохранить в неприкосновенности мою голову (и не только), – пишите, пишите и еще раз пишите.

Теперь про Зону. На мой каверзный вопрос: "А что случилось с ZZ?!" - главный редактор ответил: "Да ничего, собственно. Просто в прошлом номере было много интересных статей для других разделов, а потому Зоне пришлось потесниться". Так что, думаю, поводов для бунта нет и все образуется само собой.

Это письмо для раздела "Почта" (хм, странно...) - размышления на тему, "поднятую" Джобсом: какую игру куды пихать. Если конкретнее - почему Черви рассматривались в Action?

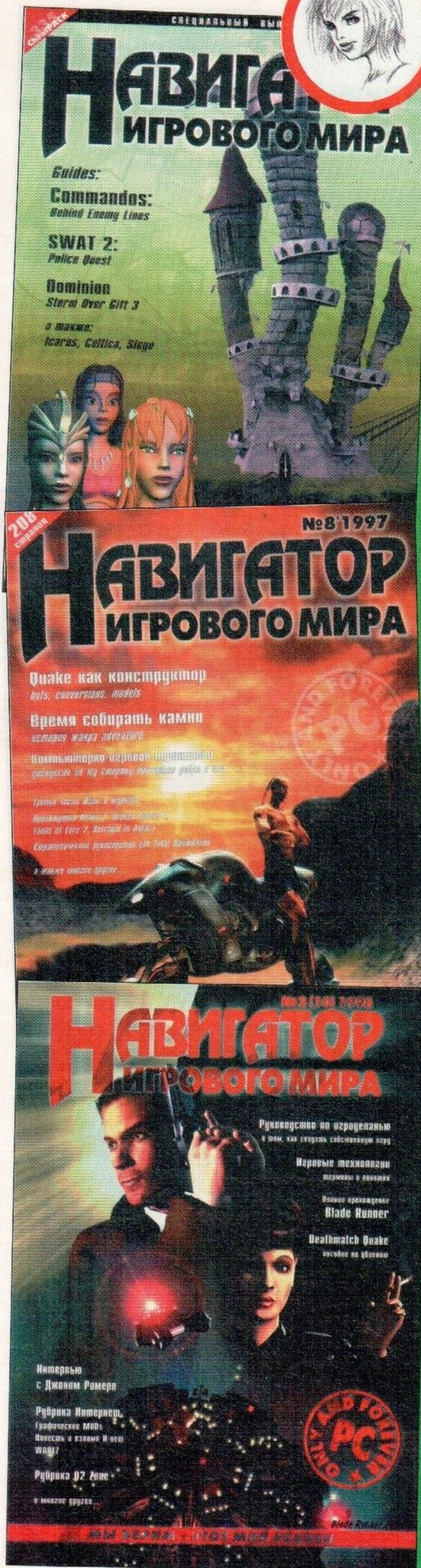
Почему - это "Черви" - action? Есть 2 метода рассмотра игры - на массы и на любителя. Вы вообще играли в миссии? (Слава Богу, разработчики наконец научились писать нормальные скрипты). Хоть способов прохождения миссии максимум 3, но каких! Нужно по-настоящему помыслить мозгами а не как всегда! Но это если рассматривать игру с точки зрения любителя. Если же смотреть с точки зрения "масс", то у нас - безбашенный action. Я раньше тоже так думал, но мне постепенно надоело действовать по методу - "кинул банан - делай ноги". Если добавить в игру элемент тактики (со стороны игрока, разумеется) и поставить схему, скажем, "Средний", то играть становиться не просто весело, а в игру именно затягивает, не давая игроку от неё оторваться. А чем это порождено? Тем, что человеских тактик превеликое множество, перебрать которое ну очень сложно, а уж найти совершенную - и подавно.

Сугубо личное мнение - я лично играю в основном в Кваку и Червей считаю прикольным action-ом, стратегия в котором ЯВНО проявляется при игре на "средних" схемах и при прохождении миссий.

Makedonski

Куда относить игры – проблема, волнующая игровых журналистов уже не первый год. Более того, эта проблема со временем становится все актуальнее из-за повсеместного смешения жанров. Помнится, был даже прецедент: одна игра умудрилась засветиться сразу двумя ревью в разных разделах. И в каждом разделе - со своим рейтингом. И дело тут даже не в том, под каким углом рассматривать игру: как массовую











или как индивидуальную. Ведь Кваку (особенно сетевую) тоже можно назвать апофеозом тактики/стратегии. Просто сейчас все игры старательно выпирают из жанровых рамок, пытаясь удовлетворить различные категории геймеров. А в связи с этим у меня будет каверзный вопрос: **куда катится этот мир?** Т.е. к чему мы-таки придем (если придем-таки), если тенденция смешивать жанры сохранится?

Клуб Фанатиков

Здравствуй, ув. Навигатор!

Хорошо, что у вас появилась рубрика "Энциклопедия стратега". Я все время ее читаю (кстати, спасибо, Владимир!). Классно, что вы все время следите за рубрикой "Почта", это радует. И у меня появилось предложение, а почему же нет никакого клуба фанатов Навигатора, для того, чтобы все фэны вашего журнала могли общаться друг с другом.

Бондарев Иван, Минск

И действительно, почему это до сих пор нет никакого клуба фанатов Нави? Видимо, потому что это никому не нужно: ни читателям, ни журналу. Мы же не поп-звезды какие-нибудь. И задача у нашего журнала - давать читателям необходимую информацию по играм (железу, софту и прочая), а не почивать на лаврах в окружении преданных поклонников. К тому же, как ты себе это представляешь? Для того чтобы читатели журнала могли общаться между собой, на сайте Навигатора есть чат и форум. А вот в каком виде должен существовать фан-клуб и в чем его функция – непонятно.

Впрочем, идея есть и вам по ней высказываться. Как вариант, могу предложить обдумать идею организации фан-клуба не всего журнала, а какого-нибудь отдельного автора. В свое время Гоблин был близок к этому, но, кажется, так и не сподобился. Может, Жилину повезет больше?

Тема номера

Здравствуйте, Навигаторы моего мира!

Хвалить не буду, ибо этого в других письмах пруд пруди, да и вы, наверное, давно себе цену знаете. Критиковать тоже, потому как делать это надо умеючи, а знатоком всех нюансов в журналистской профессии я себя никогда не считал. Хочу лишь высказаться по поводу прогресса в мире компьютерных игр. Я не стану излагать здесь какие-то термины и приводить цифры. Совсем нет. Я буду капризничать и жаловаться, как ребенок, каким, в сущности, и являюсь, несмотря на свои 20 лет. И мне все равно, что мое письмо, возможно, покажется несколько странным (или откровенно глупым), ведь изложенные в нем проблемы имеют место быть не только в моей жизни.

Итак, жалоба №1. Всем прекрасно известны шедевры Blizzard - Starcraft и Warcraft. Не так давно я узнал, что третья часть последнего планируется как нечто трехмерное, наподобие Myth. Видите ли, будучи ярым поклонником обеих игр я не могу нормально воспринять эту информацию. И сейчас объясню почему. Первая и вторая части "Военного ремесла" были в стандартном исполнении – три четверти – и я жил в этоц изометрии, понимаете? Атмосфера, герои, сюжеты – одним словом, кайф. И тут вдруг такое. Зачем? Дань моде? стремление к реализму? Но мне не нужен реализм, мне нужна сказка. Мне нужно то, к чему я привык и во что играю по сей день. И пусть на том же движке выпускают хоть десять частей – я буду счастлив. Добавьте несколько новых юнитов и пару строений, продолжите тему конфликта между людьми и орками – и я не слезу с этой игры месяцами. Это как будто идешь на фубол, отлично зная, что на сегодняшнем матче никто не станет переодеваться клоуном и бугать за квадратным мячом. Все останется прежним. И это для меня важнее, чем купить диск с Warcraft 3, и, запустив его, рассматривать угловатого Огра со всех мыслимых сторон. Конечно, вы скажете, что выпуская идентичные сиквелы, трудно добиться разнообразия в процессе игры. Но разве трехметность означает разнообразие? В любом слечае останутся миссии а ля "Find того-то", "Capture то-то", и набившее оскомину "Kill'em All". Продолжая тему трехмерности, замечу, что вторую часть Diablo – хита все той же "Вьюги", никто не сделал похожей на Tomb Raider, и гляньте-ка, игра спокойненько разместилась в самой верхней строчке Internet Top-100. Я уж не говорю про Интерплеевские и Ньювордловские РПГ, по пятам преследующие Diablo – там вообще процесс эволюции движка практически не замечен. Это я все к тому, что некоторые игры смотрятся именно в том исполнении, в котором себя прославили (всякие там космические прибамбасы не в счет). И еще. Для меня графика не является гарантом играбельности. Текстовые адвенчуры и ролевики здравствую и по сей день, так почему бы некоторым стратегиям не остановится на данном этапе развития. Хотя бы отдельным проектом. Хотя бы для фанатов.

Игорь aka AZ

На мой взгляд, это наиболее интересное письмо номера, которое поднимает действительно актуальную тему. Так ли хорош прогресс и всегда ли новое лучше старого? Стоит ли разработчикам продолжать выпускать сиквелы для "пожилых" продуктов или - семимильными шагами в модные жанры. Должно ли продолжение быть похожим на предыдущую часть? С этого номера мы начинаем собирать ваши мнения по данному вопросу. Я уверена, вам есть что сказать. Ведь проблема, затронутая Игорем, наверняка хоть раз касалась каждого геймера. Ждем ваших писем, мнений, сомнений и идей. Возможно, наши с вами размышления станут поводом для написания какой-нибудь аналитической статьи "Вред прогресса" или "Остановись, мгновенье!". Как обычно, самые интересные письма будут опубликованы, а самые активные участники "дискуссионного клуба" получат приз в виде моего личного поощрения.

Без комментариев

Здравствуй, Костя, милый мой...
Владимир Высоцкий. Письмо на выставку

Злравствуй, "Нави", дорогой, милый ненаглядный.
В первых строках письма шлю тебе привет.
Хорошо, что ты такой глянцевый, нарядный,
Оставайся же таким много много лет.

Ты выходишь – я тебя сразу покупаю
И читаю все статьи, как благую весть.
Я люблю тебя, и вот – даже не ругаю,
Хоть причины, чтоб ругать, очень даже есть.

Например, садюга ваш, Жилин окаянный –
От евойных колких слов до сих пор дрожу.
То ли он всегда такой злобствующе-рьяный,
То ли прежде, чем писать, пьет для куражу.

Так что ты, родной журнал, не совсем безгрешный!
Отовсюду "Дьябла" прет... Хоть и не смотри!
Варвар был у вас крутой (Константин Подстрешный),
Ну так то еще когда... Лучше про Ку 3.

Жалко наших игроков! Помните – писали,
Что Fatality теперь первый чемпион...
Так вот пачки у друзей вмиг поотвисали!
Polosaty - лучше всех! Остальное – гон.

Впрочем, главное – журнал в целом не угрюмый,
И за чтеньем вечерок весело бежит...
Я купила "********", только ты не думай,
В туалете он теперь за толчком лежит.

Я-то ладно, а вот ты, страшно за тебя-то,
Слухи всякие ползут – просто смех и грех:
Что в редакции у вас всякие развраты,
Да и женщина у вас там одна на всех.

Но кто скажет про тебя: "Никуда не годен" -
Гневом праведным кипя, я полезу в бой!
Мне не надо ничего, даже "Бурду Моден",
Хоть приличнейший журнал, не сравнить с тобой.

До свидания. Тебе я останусь верной.
Я ценю твоих статей остроту и ум.
Поскорее выходи, жду тебя безмерно...
Если можешь, напиши что-нибудь про DOOM.

Sam (Москва)

Компактно о компакте

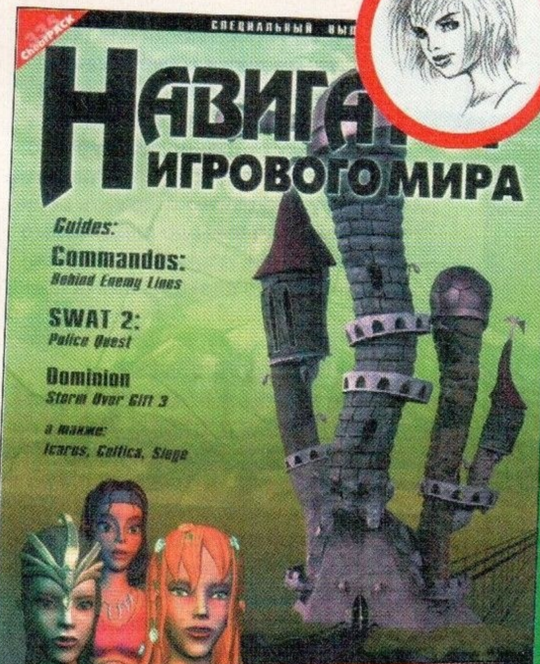
Содержание диска не просто стОит, его необходимо печатать. Я, например, покупаю коробку для диска и вставляю в него ваш вкладыш. Когда диск вставлен в CD-rom, невозможно прочесть что на нем. И тогда я беру коробку с вкладышем и читаю, что на диске. "Незначительные изменения на диске" – эту надпись и сами изменения убрать необходимо и это очень просто сделать. Печатайте вкладыш к диску в следующем номере и никаких изменений не будет. И все довольны, все смеются. <...>

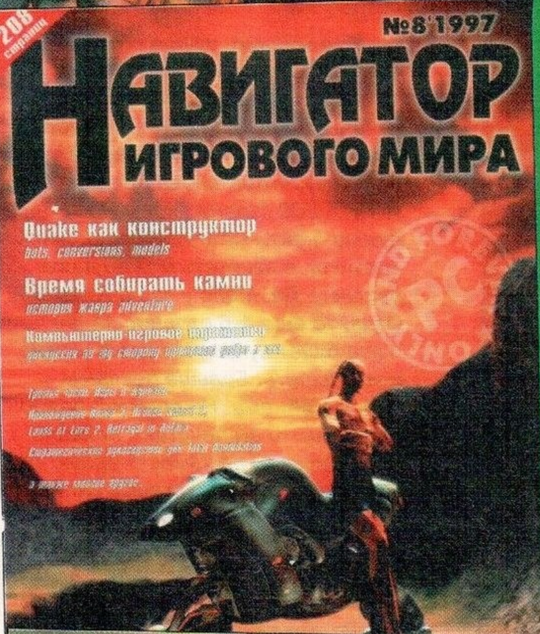
Стоит ваш журнал, как и все другие по данной теме, довольно дорого, что обламывает меня выписывать его. Но выделять по маленькой сумме каждый месяц я умудряюсь. Иногда из-за цены пытаюсь уговорить продавца продать диск без журнала (ведь диск для меня, как геймера важнее, там моды для Q3A и UT, патчи и т.п.). И в последнее время продавцы неумолимы: "Нет, журнал без диска тяжелее продать" – таков из ответ. Диск – это ваш козырь, Навигаторцы. И он нужен, и не просто. Нужен Полезный диск!

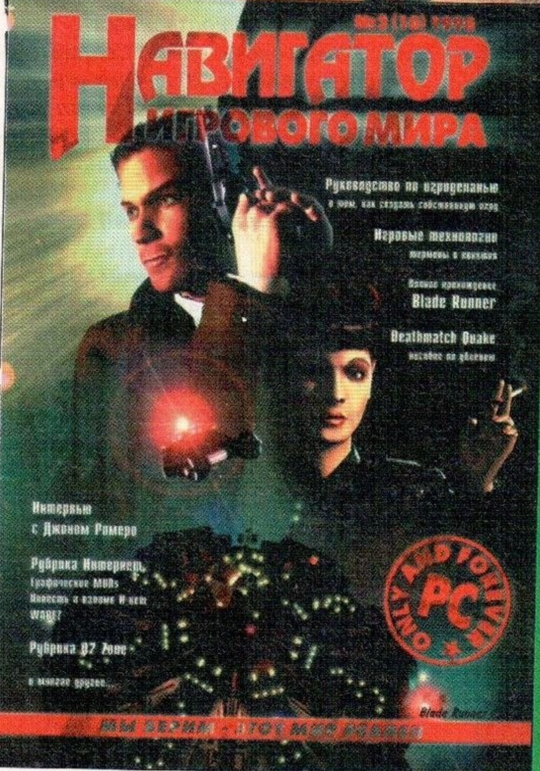
Игорь IRWrune

Дожили – скоро журналы без дисков вообще перестанут продаваться... Впрочем, так оно и должно быть: журнал – теория, диск – необходимая практика. А потому идею публиковать развернутое содержание диска в журнале признать здравой и необходимой. Большинством голосов. Правда, я так и не услышала мнения людей, которые активно пользуются сетью Интернет, а потому покупают журнал без дисков











(ведь практически все содержание диска можно скачать – было бы время да желание). Ведь для них это будет потеря нескольких страниц "условно-полезного" журнального пространства. А потому предлагаю отложить решение этой проблемы до следующего выпуска почты, дабы все заинтересованные лица все-таки высказались.

Реклама для объема

Сколько было шума из-за бумаги, склейки, аж противно. Но все позади. Бумага хорошая, склейка крепкая, но это ли главное? Лично я никогда не винил бумагу, ведь важно, в первую очередь, не ее качество, а что на ней написано. Конечно, картинки высокого качества – это хорошо. Но разве для того покупается журнал, чтобы картинки смотреть?

Мое мнение: лучше объем, чем красота. Стоит ли новая бумага увеличения журнала до 208 страниц? Лучше бы нет, а то обидно. Выбор – штука сложная, но его надо делать. Я не хочу, чтобы снова пропала бумага. А 208 страниц хочу. И выход, я думаю, найти можно. Если сильно захотеть, а захотеть можно даже... рекламу. Да. Мало у вас рекламы. Отдайте еще 4-6 страниц на рекламу и все будет лучше. Цены же можно и уменьшить. Больше рекламы – больше объема. Не верите? Ладно...

Когда-то вы печатали прикольные рассказы на компьютерную тему. Предложите читателям написать, а вы выберете. Попросите еще, пожалуйста, написать, нужен ли новый дизайн любимому журналу. Как мне кажется, раньше лучше было. Но я не пуп земли, так что интересно узнать мнение общественности.

И пару слов о сайте. Создайте собственный топ-20 лучших игр, и: будете знать, какие игры любят ваши читатели (это раз), для посетителей сайта найдется еще одно занятие (это два).

Владимир (Rebel) Бондарь

Ясен пень, нам и самим хотелось бы "побольше" – каждый месяц остаются интереснейшие материалы, для которых места в журнале не хватает. Только, боюсь, что 4-6 страниц рекламы не спасут отцов русской демократии. Тут даже 10-15 окажется недостаточно. А потому альтернатива у нас небольшая: продолжать все как есть, пытаясь честным трудом и качеством статей повысить продаваемость Навигатора (ожидая в перспективе увеличение тиража и появление свободных денежных ресурсов) или превратиться в рекламно-информационное издание с легким компьютерно-игровым душком. Почему-то нам (да и вам, пожалуй) больше по вкусу первый вариант развития событий.

Компьютерные рассказы – дело неплохое, но выпрашивать их у читателей – дело неблагодарное. Нет, я не против читать пятидесятистраничные творческие опусы второклассников-дебилов или имбициловпереростков. И я даже готова предположить, что на двадцать абсолютно нечитабельных рассказов будет один вполне приемлемый. Просто люди, которые хотят самовыразиться, присылают свои рассказы в редакцию без всяческих призывов. И мы их и так публикуем. А предлагать читателям писать рассказы или (упаси Боже!) устраивать конкурс на лучший читательский рассказ лишнее.

Далее. Стоит ли создавать топ-20, когда на сайте уже несколько месяцев есть Топ 100, и нужен ли Навигатору новый дизайн – вопросы не ко мне, а к вам, дорогие мои читатели. Вот вы и отвечайте. А я потом итоги подобью, через месяц-другой.

Джаз и Бойко

Вот, наконец, мы и подобрались к заключительному письму этого номера. Оно, правда, получилось несколько курьезным, ну так и номер у нас с вами не простой – юбилейный.

Являясь фанатом Нави и радиостанции "Эхо Москвы", я читаю свой любимый журнал, одновременно слушая "Эхо...". Октябрьским вечером я слушал передачу о том, куда сходить вечером. Мимо ушей моих проплыли слова: "Игорь Бойко выступает в джаз-клубе на Таганке..." Чу! Что это?! Я решил что послышалось, но на следующий день диктор опять предложил сходить на выступление Игоря Бойко в джаз-клубе... Выходит, BIB выступает в джаз-клубах? Пожалуйста, рассейте туманности этой темы.

С уважением, SphinX.

Вообще-то до сегодняшнего дня я была уверена, что если BIB и относится к джазу, то пассивно и потребительски. Но это письмо заставило меня задуматься, а что я знаю о нашем Главвреде? Может, это и вправду он? И вдруг никто из нас, его соратников и сотрудников, даже не подозревает о скрытых талантах своего Главного? А потому я даже не знаю, что ответить. Придется тебе, SphinX, самому выяснять правду. Путем посещения вышеозначенного клуба на предмет наличия там Игоря Бойко. Фотография его лица в журнале была, так что обознаться ты не должен. И если вдруг выяснится, что это НАШ Игорь, будь добр, чиркни пару строк мне лично...

Послесловие

Сегодня мы праздновали: все-таки пятидесятый номер можно считать своеобразным рубежом. Со следующего месяца начнется работа, серьезная и увлекательная. А потому наша с вами первостепенная задача - загрузить почтовую ведущую огромным количеством работы, чтоб ей жизнь малиной и клубникой не казалась. Пишите обо всем, что интересно вам: о том, что происходит с Нави, каким бы вы хотели его видеть, о любимых и ненавистных авторах, об игровых и околоигровых проблемах. Не забывайте, что я "пропустила" около года Навигаторской жизни и теперь во многом от вас зависит, насколько быстро я сориентируюсь. Жду, люблю, целую нежно. И как прежде, я доступна по мылу и аське. Адрес прежний.

И никаких белых мышей!
Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ: 2244559

Читатель-Читателю

Привет всем! Меня зовут Сергей, мне 13 лет. Особенно люблю хорошие RPG-шки. Просто жить не могу без игрушки Diablo II. Из стратегий обожаю всех Heroes of M&M (первую и вторую в том числе). Иногда могу посидеть и над квестами. Ищу друга (подругу) по переписке (12-14 лет). Безусловно отвечу всем! Ну прям 100%! Мой адрес: 105568, Москва, ул. Челябинская, д.3, кв.211. Черкасскому Сергею.

Я обожаю 3D-action QIII, Unreal, Solders of Fortune и др. Также люблю стратегии (особенно Heroes 3, TA, Age of Empires). Тащусь от Fallout 2 и Diablo. Читаю фэнтези и фантастику. Пишите! Адрес: Московская обл., Истринский р-он, г. Дедовск, ул. Керамический поселок, д.26, кв.75. Dart Maul

Привет всем игроманам и игроманкам! Мне 12 лет. Хочу переписываться со всеми, кому не день и кому лень. Возраст от 0,5 до 100 лет! Увлекаюсь следующими играми: The Sims, Half-Life, Unreal, HoM&M, Counter strike, Starcraft, MIG29, Аллоды 3, Проклятые земли и др. Мой адрес: 141009, Московская обл., г.Мытищи, Олимпийский пр-т, д.7/б. кв.35. Мое мыло: zmen2001@mail.ru. Злобин Дмитрий.

Меня зовут Proton. Мне 14 лет. Люблю гамица во все хорошие игры. Пишите. Отвечу – стопудняк! 152907, Ярославская обл., г. Рыбинск, ул. Пр. Ленина, 172-8.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru



ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
ул. Новогиреевская, 4, корп. 1;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай» (м.Пражская),
павильон 3В-22, 2Л-50;
пр-т Мира, д.79/1;

Альметьевск
ул. Ленина, 25;

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;

Барнаул
ул. Деповская, 7;

Березники
Центральный Универсальный Магазин;

Братск
ул. Депутатская, 17;

Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»;

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36;

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6;

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»;

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83;

Дзержинск
Ул. Ленина, 48;

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;

Ижевск
ул. М. Горького, 79;

Истра
ул. Ленина, 23;

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;

Калуга
Ул.Кирова, 7/47;

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;

Киев
Ул. Терещенковская, 13;

Киров
ул. Московская, 12;

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф. 212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;

Курск
Ул. Ленина, 11;

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;

Лысьва
ул. Смышляева, 4;

Минск
ул. Я. Коласа, 1;

Нефтекамск
ул. Ленина,15;

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23;

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;

Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
«Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж,
маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»;
ул. Псковская, д.18;

Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121;

Одесса
ул. Жуковского, 34;

Оренбург
ул. Володарского, 20;

Орск
ул. Станиславского, 53;

Пермь
Ул. Большевистская, 96 (салон «West Ural»);
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км;

Пушкино
Московский пр-т, д.5;

Реутов
ул. Южная, 10;

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Лермонтовская, 197,
«Лавка Гэндальфа»;

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 35/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;
Лиговский пр-т, 73;
Левашовский пр., 12;

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;

Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж;

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;

Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201;

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;

Череповец
ул. Тимохина, 7,
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;

Шатура
ул. Школьная, 15;

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1;

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;

Ярославль
ул. Кирова, 11;

Интернет-магазины
www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.